

优动漫

PAINT
东方同人
插画设计

零基础学CLIP STUDIO PAINT绘画技巧全解密

[日] FUZICHOCO、AMATOU、
YONURIME、HISONA、
kyachi、Sw 著
庞倩倩 译

中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS
中青雄狮
UNICORN



优动漫
PAINT

东方同人插画设计

零基础学CLIP STUDIO PAINT绘画技巧全解密

[日] FUZICHOCO、AMATOU、
YONURIME、HISONA、
kyachi、Sw著
庞倩倩 译

中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS
中青雄狮
UNICORN

图书在版编目（CIP）数据

优动漫 PAINT 东方同人插画设计 /（日）FUZICHOCO 等著；庞倩倩译.
—北京：中国青年出版社，2016.1
ISBN 978-7-5153-4059-3
I. ①优 … II. ① F… ②庞 … III. ①漫画 - 人物画技法 IV. ①J218.2
中国版本图书馆 CIP 数据核字（2016）第 023554 号

版权登记号: 01-2016-0333

优动漫PAINT东方同人插画设计
FUZICHOCO、AMATOU、YONURIME、HISONA、kyachi、Sw / 著
庞倩倩 / 译

出版发行：中国青年出版社
地　　址：北京市东四十二条 21 号
邮政编码：100708
电　　话：（010）50856188 / 50856199
传　　真：（010）50856111
企　　划：北京漫库书业有限公司
厦门联合优创网络科技有限公司
北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：张海玲
封面设计：彭 涛 邱 宏 付 巍

印　　刷：北京九天众诚印刷有限公司
开　　本：787 × 1092　1/16
印　　张：10.5
版　　次：2016 年 4 月北京第 1 版
印　　次：2016 年 4 月第 1 次印刷
书　　号：ISBN 978-7-5153-4059-3
定　　价：59.90 元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系
电话:（010）84015588
读者来信: reader@cypmedia.com
投稿邮箱: author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: http://www.cypmedia.com

东方Project是什么





本书中所说的东方Project，指的是由同人社团“上海爱丽丝幻乐团”制作的，以射击游戏为中心，包括了格斗游戏、音乐CD和书籍等多个领域的各种作品的总称。

在整个作品群中占据了主导地位的射击游戏，基本上是由上海爱丽丝幻乐团的主办人ZUN一个人制作出来的。射击游戏分别包括了以PC-98为平台的系列作品和以Windows为平台的系列作品。从以Windows为平台的《东方红魔乡》开始，该系列的游戏出现了几乎会淹没整个画面的敌弹，也就是成为了大家常说的“弹幕射击游戏”。最新作品《东方绀珠传》正在制作中（2015年6月）。

此外，ZUN还和同人社团“黄昏边境”共同制作了以《东方萃梦想》为首的一系列弹幕格斗游戏。2015年5月《东方深秘录》开始销售。

东方系列的游戏拥有极高的完成度，个性十足的人物角色，以及韵味十足的背景音乐，并因此吸引到了众多的粉丝。

另外，由于ZUN允许其他人对自己的作品进行一定程度的二次创作，所以粉丝们以网络为中心，几乎每天都会制作并发布二次创作的人物插图或者音乐改编作品。

也因此，东方Project本身和相关的粉丝活动都呈现出了非常繁荣的状态。

PC-98平台

- 96年 东方灵异传
- 97年 东方封魔录
- 东方梦时空
- 98年 东方幻想乡
- 东方怪绮谈

Windows平台

- 02年 东方红魔乡
- 03年 东方妖妖梦
- 04年 东方永夜抄
- 东方萃梦想★
- 05年 东方花映冢
- 东方文花贴
- 07年 东方风神录
- 08年 东方绯想天★
- 东方地灵殿
- 09年 东方星莲船
- 东方非想天则★
- 10年 DOUBLE SPOLIER
- 妖精大战争
- 11年 东方神灵庙
- 13年 东方心绮楼★
- 东方辉针城
- 14年 弹幕天邪鬼
- 15年 东方深秘录★
- 开发中 东方绀珠传



★是和黄昏边境共同制作的作品



优动漫

PAINT 东方同人插画设计

零基础学CLIP STUDIO PAINT绘画技巧全解密

[日] FUZICHOCO、AMATOU、
YONURIME、HISONA、
kyachi、Sw著
庞倩倩 译

中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS
中青雄狮
UNICORN

东方Project是什么





本书中所说的东方Project，指的是由同人社团“上海爱丽丝幻乐团”制作的，以射击游戏为中心，包括了格斗游戏、音乐CD和书籍等多个领域的各种作品的总称。

在整个作品群中占据了主导地位的射击游戏，基本上是由上海爱丽丝幻乐团的主办人ZUN一个人制作出来的。射击游戏分别包括了以PC-98为平台的系列作品和以Windows为平台的系列作品。从以Windows为平台的《东方红魔乡》开始，该系列的游戏出现了几乎会淹没整个画面的敌弹，也就是成为了大家常说的“弹幕射击游戏”。最新作品《东方绀珠传》正在制作中（2015年6月）。

此外，ZUN还和同人社团“黄昏边境”共同制作了以《东方萃梦想》为首的一系列弹幕格斗游戏。2015年5月《东方深秘录》开始销售。

东方系列的游戏拥有极高的完成度，个性十足的人物角色，以及韵味十足的背景音乐，并因此吸引到了众多的粉丝。

另外，由于ZUN允许其他人对自己的作品进行一定程度的二次创作，所以粉丝们以网络为中心，几乎每天都会制作并发布二次创作的人物插图或者音乐改编作品。

也因此，东方Project本身和相关的粉丝活动都呈现出了非常繁荣的状态。

平台	年份	作品
PC-98平台	96年	东方灵异传
	97年	东方封魔录
		东方梦时空
	98年	东方幻想乡
		东方怪绮谈
Windows平台	02年	东方红魔乡
	03年	东方妖妖梦
	04年	东方永夜抄
		东方萃梦想★
	05年	东方花映冢
		东方文花贴
	07年	东方风神录
	08年	东方绯想天★
		东方地灵殿
	09年	东方星莲船
		东方非想天则★
	10年	DOUBLE SPOLIER
		妖精大战争
	11年	东方神灵庙
	13年	东方心绮楼★
		东方辉针城
	14年	弹幕天邪鬼
	15年	东方深秘录★
	开发中	东方绀珠传



★是和黄昏边境共同制作的作品


Sw × 河城荷取


kyachi × 少名针妙丸&鬼人正邪


Eastern Sky o
Scarlet Perceptio
Bhavaagra as Seen Through a Child's Mind
HISONA×比那名居天子


YONURIME × 霧雨魔理沙&伊吹萃香



AMATOU × 蕾米莉亚 · 斯卡雷特

FUZICHOCO × 博丽灵梦



目 录

POINT 索引

《优动漫PAINT东方同人插画设计：零基础学CLIP STUDIO PAINT东方角色综合画法》是一本讲解如何使用优动漫PAINT※1来绘制东方Project角色的技法书。

在本书中，会有6位作品风格各不相同的人气绘师为大家讲解使用优动漫PAINT完成一幅插画的绘制技巧。

解说了绘制技巧之后，还展示了每位绘师的多张作品范例※2。

本书兼具绘制技法书和作品鉴赏的双重功能，相信一定能令众多读者感到满意。

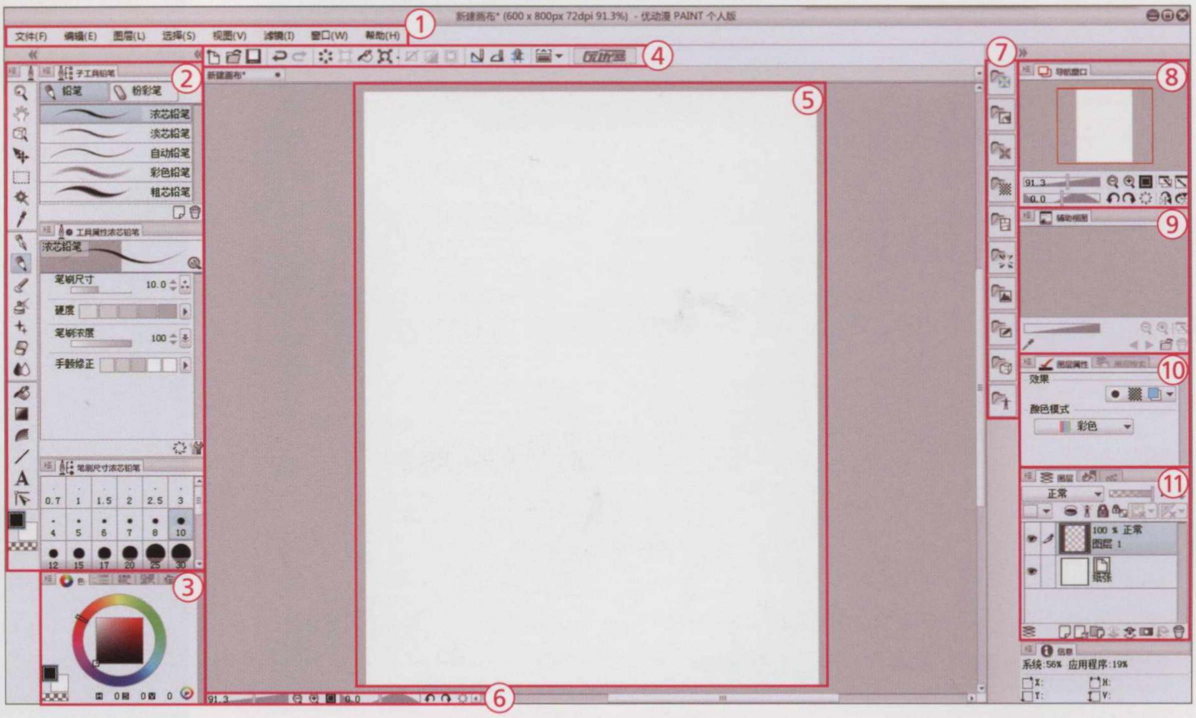
※1 本书的讲解基于“个人版”各项功能，同时适用于“EX版”。
※2 除用于讲解的插画外，其余作品可能使用其他软件绘制。

优动漫PAINT的基础知识

优动漫PAINT的界面

下图是刚打开优动漫PAINT（个人版 · Windows版）时的界面。

我们可以从菜单栏、工具栏以及各种面板中选择想要使用的功能来绘制插画。



① 菜单栏

可以进行优动漫PAINT的基础操作和设置。

② 工具面板

可以选择和设置绘制插画、漫画的工具。

③ 颜色面板

可以进行颜色的创建与选择。

④ 命令栏

可以执行已经保存的功能。另外，可以通过执行“文件>命令栏设置”菜单命令来实现自定义。

⑤ 画布

在这里可以绘制插画。

⑥ 画布调整

在这里可以调整画布的显示大小和缩放比例等信息。

⑦“素材”面板

用以管理花纹、背景等各种各样的素材。

⑧“导航窗口”面板

因为在面板的上部可以显示整体画布，所以通常用以确认画面整体的平衡感。在面板的下部，与画布调整一样，可以调整画布的显示信息。

⑨“辅助视图”面板

可以显示参考图像，从中选择目标颜色。

⑩“图层属性”面板

可以对所选中的图层属性进行各种设置。

⑪“图层”面板

可以进行图层的管理。

工具面板

在工具面板中，预设工具如下。

并且，工具面板中显示的图标，就是最后选中的子工具。

① 放大镜工具

可进行画面的放大和缩小。

② 移动工具

可以移动画面的显示位置。

③ 操作工具

可以操作图像。

④ 移动图层工具

可以移动图层的内容。

⑤ 选区工具

可以创建选区。

⑥ 魔棒工具

可以将与工具单击处类似的颜色区域创建为选区。

⑦ 吸管工具

可以拾取颜色。

⑧ 钢笔工具

强弱对比较为明显的笔刷。

⑨ 铅笔工具

具有手绘感的笔刷。

⑩ 画笔工具

水彩画、油彩画的笔刷。

⑪ 喷枪工具

像喷雾一样的笔刷。

⑫ 修饰工具

绘制纹样的笔刷。

⑬ 橡皮擦工具

可以擦除图像。

⑭ 混色工具

可使颜色变模糊并且混合在一起。

⑮ 填充工具

可以填充所选择的颜色。

⑯ 渐变工具

可以创建渐变的效果。

⑰ 等高线填充工具

可创建两种颜色间的渐变。

⑱ 图形工具

可以绘制各种各样的图形。

⑲ 文本工具

可以输入文字。

⑳ 修正线工具

可以修正矢量线条。



工具的使用方法

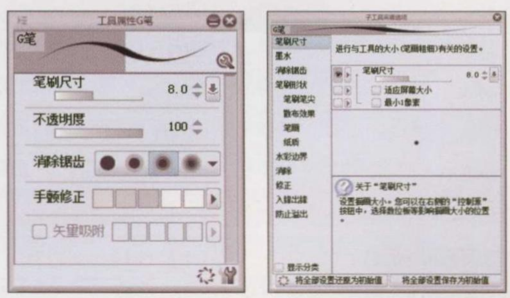
在“工具”面板选择想要使用的工具，在“子工具”面板中选择细分用途的子工具。选择的子工具，可以在“工具属性”面板以及“子工具高级选项”面板中对其参数进行调整。



1. 从“工具”面板中选择要使用的工具。



2. 从“子工具”面板中选择细分用途的子工具。



3. 通过“工具属性”面板和“子工具高级选项”面板，可以对选中的子工具的参数设置进行调整。

优动漫PAINT的下载

优动漫PAINT可以在“优动漫创作支援公共服务平台”（http://www.udongman.com/）中进行下载。

有两个版本，分别是“个人版”和“EX”。这两个版本的功能均较为丰富，且都是收费的软件，但是也有体验版可供免费使用30天。

右图是优动漫创作支援公共服务平台的页面。



优动漫PAINT的快捷键

快捷键是一种可以使用键盘进行各种各样操作的功能。如果能够熟练使用，工作起来会非常轻松。

■菜单命令的快捷键

文件	
新建	Ctrl+N
打开	Ctrl+O
关闭	Ctrl+W
保存	Ctrl+S
另存为	Shift+Alt+S
打印	Ctrl+P
环境设置	Ctrl+K
快捷键设置	Ctrl+Shift+Alt+K
修饰符键设置	Ctrl+Shift+Alt+Y
退出优动漫PAINT	Ctrl+Q
编辑	
还原	Ctrl+Z
重做	Ctrl+Y
剪切	Ctrl+X
复制	Ctrl+C
粘贴	Ctrl+V
清除	Delete
清除选区外部	Shift+Delete
填充	Alt+Delete
色调调整（色相/饱和度/明度）	Ctrl+U
色调调整（反相）	Ctrl+I
变换（放大、缩小、旋转）	Ctrl+T
变换（自由变换）	Ctrl+Shift+T
图层	
新建栅格图层	Ctrl+Shift+N
图层设置（创建剪贴蒙版）	Ctrl+Alt+G
向下合并	Ctrl+E
合并所选图层	Shift+Alt+E
合并可见图层	Ctrl+Shift+E
选择编辑对象（上一个图层）	Alt+]
选择编辑对象（下一个图层）	Alt+[
选择	
全选	Ctrl+A
取消选择	Ctrl+D
重新选择	Ctrl+Shift+D
反向选择	Ctrl+Shift+I
视图	
放大	Ctrl++
缩小	Ctrl+-
实际像素	Ctrl+Alt+0
适合屏幕	Ctrl+0
复位视图	Ctrl+@
标尺	Ctrl+R
吸附于尺子	Ctrl+1
吸附于特殊尺	Ctrl+2
吸附于网格	Ctrl+3
切换要吸附的特殊尺	Ctrl+4
窗口	
画布（后一张画布）	Ctrl+Tab
画布（前一张画布）	Ctrl+Shift+Tab
显示/隐藏全部面板	Tab
显示/隐藏标题栏和菜单栏	Shift+Tab
帮助	
优动漫PAINT说明书	F1

POINT

快捷键的设置

如果您感到默认的快捷键还不够充分，也可以通过执行“文件>快捷键设置”菜单命令来编辑或添加快捷键。

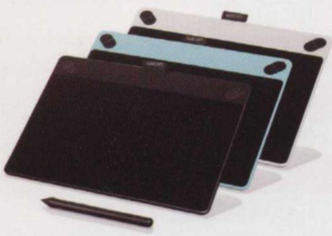
■关于面板的快捷键

工具	
放大镜	/ 放大：长按Ctrl+空格键 缩小：长按Alt+空格键
移动（抓手）	H or 长按空格键
移动（旋转）	R or 长按Shift+空格键
钢笔	P※1
铅笔	P※1
画笔	B※1
喷枪	B※1
修饰	B※1
橡皮擦	E
混色	J
填充	G※1
渐变	G※1
等高线填充	G※1
魔棒	W
选区	M
图形	U
吸管	I
移动图层	K
操作（物体）	O
操作（图层选择）	D or 长按Ctrl+Shift
文本	T
修正线/清理杂点	Y
子工具	
切换到上一个子工具	,（逗号）
切换到下一个子工具	.（句点）
工具属性	
墨水（降低不透明度）	Ctrl+[
墨水（提高不透明度）	Ctrl+]
开/关 多图层参照	0

笔刷尺寸	
选择比当前尺寸小一号的预设	[
选择比当前尺寸大一号的预设	]
图层属性	
启用/停用图层颜色	Ctrl+B
颜色	
切换前景色和背景色	X
切换描画色和透明色	C
图层	
复制图层	Alt+拖动图层
从图层载入选区（新建选区）	Ctrl+左键单击图层的缩略图or图层蒙版的缩略图or尺子的图标
从图层载入选区（添加到选区）	Ctrl+Shift+左键单击图层的缩略图or图层蒙版的缩略图or尺子的图标
从图层载入选区（从选区减去）	Ctrl+Alt+左键单击图层的缩略图or图层蒙版的缩略图or尺子的图标
从图层载入选区（与选区交叉）	Ctrl+Shift+Alt+左键单击图层的缩略图or图层蒙版的缩略图or尺子的图标
只显示选择的图层	Alt+单击“显示/隐藏图层”按钮
打开“新建栅格图层”对话框	Alt+单击“新建栅格图层”按钮
打开“新建矢量图层”对话框	Alt+单击“新建矢量图层”按钮
图层（图层蒙版）	
启用/停用蒙版	Shift+左键单击蒙版的缩略图
显示/隐藏蒙版范围	Alt+左键单击蒙版的缩略图
隐藏选区	Alt+左键单击创建图层蒙版按钮
复制蒙版	Alt+拖动蒙版的缩略图
图层（尺子）	
启用/停用尺子	Shift+左键单击尺子的图标
复制尺子	Alt+拖动尺子的图标

※1 按工具顺序进行切换。

Wacom手绘板



Intuos

即使是初学者，也可以让你轻松享受高质量的操作。这就是手绘板Intuos系列。使用它的无线无源压感笔的话，可以通过数码设备实现使用画笔和钢笔绘制插画的感觉。

这个系列既有最适合用来绘制插画和加工照片的Intuos pen & touch，也有面向想要尝试进行插画、漫画创作的人的Intuos comic等。



Intuos Pro

Intuos Pro系列是一款可以支持创作者高度表现力的专业级手绘板。由于其画笔搭载了高精密度的笔压感知功能以及倾斜检测功能，因此可以忠实地再现用铅笔在画纸上描绘时的纤细触感，扩大表现的可能性。而且通过自定义经常使用的快捷键等功能键，可以使工序变得更加快捷。此外，这个系列根据不同的工作环境有三种尺寸可供选择。

· Intuos 系列对比一览表

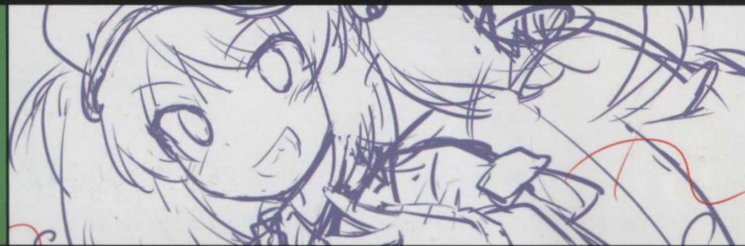
产品名称		Intuos Draw		Intuos Art		Intuos Comic
型号		CTL-490	CTL-690	CTH-490	CTH-690	CTH-690
尺寸		small	medium	small	medium	medium
输入方式		画笔输入		画笔&触控输入		
画笔输入	读取分辨率	最高0.01mm				
	读取精度	±0.5mm				
	压感级别	最高1024级				
应用软件※1		ArtRage lite、Corel painter essential				优动漫PAINT个人版 （6个月免费使用期）

· Intuos Pro 系列对比一览表

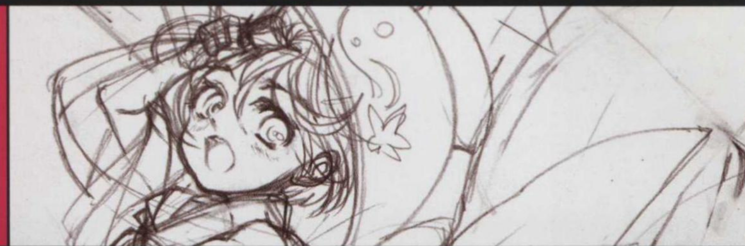
产品名称		Intuos Pro small	Intuos Pro medium	Intuos Pro Special Edition	Intuos Pro Large
型号		PTH-451/K1	PTH-651/K1	PTH-651/S1	PTH-851/K1
尺寸		small	medium	medium	Large
颜色		黑色	黑色	黑色&银色	黑色
输入方式		画笔&触控输入			
画笔输入	读取分辨率	最高0.005mm			
	读取精度	±0.25mm			
	压感级别	最高2048级			
	倾斜检测级别	最高±60级			

※1 请打开相应网页进行注册，以便下载该应用软件。
提供下载的软件可能不定期更新，恕不另行通知。

Sw



kyachi



HISONA



东方 × 优动漫 PAINT 插画技巧

YONURIME



AMATOU



FUZICHOCO



河城荷取



Sw

SW



Color Palette



头发 -HAIR-

R 212 G 255 B 255	R 113 G 249 B 255	R 57 G 95 B 157

眼睛 -EYES-

R 83 G 212 B 255	R 38 G 76 B 113	R 22 G 63 B 81

皮肤 -SKIN-

R 255 G 248 B 236	R 255 G 188 B 152	R 205 G 154 B 149

服装 -CLOTHES-

R 83 G 221 B 255	R 40 G 130 B 212	R 50 G 94 B 149
R 251 G 238 B 240	R 251 G 220 B 218	R 253 G 155 B 179
R 93 G 255 B 225	R 60 G 232 B 165	R 62 G 96 B 77

Profile

Sw

自由职业插画家、漫画家。

主要从事《御城Project》（DMM.COM）的角色设计、罗针盘的插画创作，此外也从事社交游戏、广告等的插图绘制。预计从2015年7月开始，将在漫画月刊杂志《ComicREX》（一迅社）上连载《我被绑架到贵族女校当“庶民样本”》的外传漫画。

同时还活跃于同人社团TACO中。

COMMENT

绘制插图并不是一件特别的事情，我总是和往常一样轻松地绘制！

我喜欢一边喝着小酒吃着点心一边绘制，就是这么轻松！

WEB 【T-A-C-O】http://www.t-a-c-o.com/

Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=41099

Twitter https://twitter.com/sw_taco

PEN TABLET Wacom Cintiq 21UX

Preparation

01 准备

液晶手绘板的设置

1-1

就按照安装驱动之后的状态设置液晶手绘板就可以了。

另外，关于手绘板自身的功能键，除了切换画面的快捷键，其他键都设置成关闭的状态。这是为了防止因手误而导致误操作。

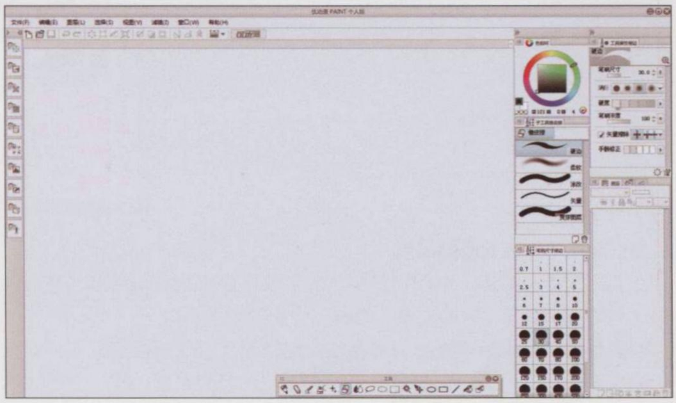
优动漫PAINT的界面

1-2

除了“工具”面板，其他面板都显示在右侧。并将不需要使用的面板隐藏起来。我之所以选择右侧，其中一个原因是我的右手比较灵活，使用起来比较顺手。另一个原因是，如果将面板全部都放在左侧，在我单击选择面板的时候，插画就会被手部遮挡。

工具的切换基本上都使用快捷键，几乎不怎么使用工具面板，只是偶尔使用一下，因此为了不妨碍操作，我将其放在了底部。

另外，为了确认颜色，我将“导航窗口”面板在别的显示器上显示。这是因为我的液晶手绘板的型号比较老，所显示的颜色与实际的颜色会存在一定的差别。

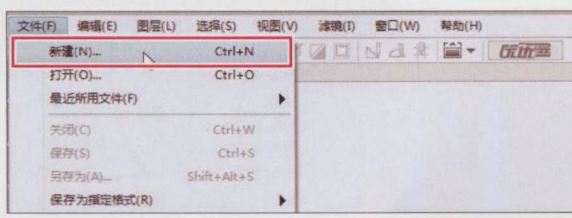


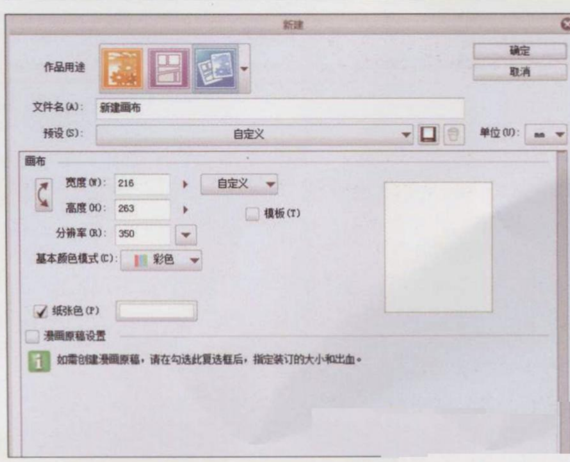
画布的创建

执行“文件>新建”菜单命令，在打开的对话框中就可以新建画布了。

关于画布的尺寸，既可以选择预设的尺寸，也可以通过输入任意的宽度、高度和分辨率的数值来进行自定义设置。本次我们要创建的是350dpi、稍微有些特殊尺寸的纸张大小，因此通过直接输入数值来新建画布。

另外，如果勾选了“纸张色”复选框，就可以创建用喜欢的颜色作为背景色的“纸张”图层了。纸张色也可以在创建了画布后，在“图层属性”面板中进行修改。





1-3

POINT

自定义操作界面

关于操作界面，通常可以根据自己的喜好及操作的方便程度来进行自定义。

移动面板

可以通过拖曳上方的标题栏，将面板移动到自己喜欢的位置。

如果想要将面板完美地拖入停靠栏，拖曳面板时可以将变为红色的位置作为拖曳的目标位置。A

也可以将收纳在停靠栏的面板移动到画布上，作为单独的面板显示出来。相反操作则可以将其重新收回停靠栏。B

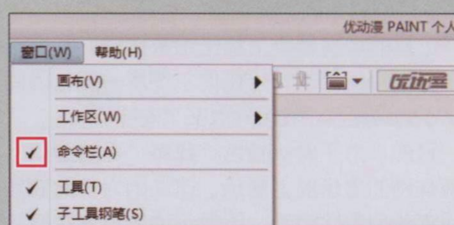




显示面板与隐藏面板的切换

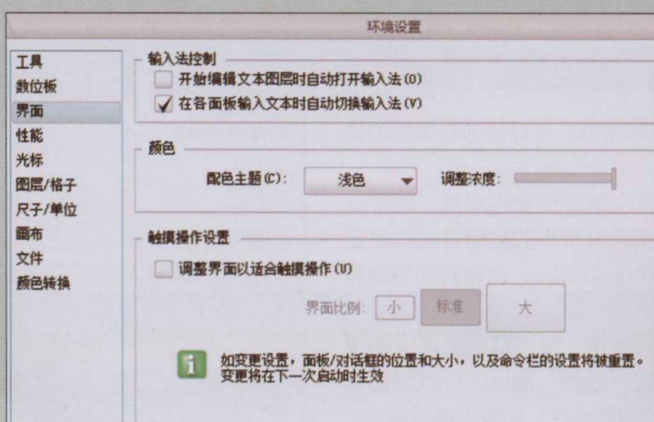
我们可以通过执行“窗口”菜单下的子菜单命令来实现显示与隐藏面板的切换。显示出来的面板名称左侧会出现复选符号☑。

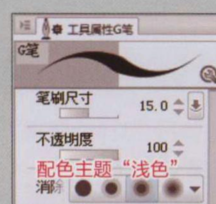
如果显示出来的面板较多，界面就会比较混乱，这时候请把不经常使用的面板隐藏起来吧。不需要使用的面板隐藏起来后，操作界面也会显得更加宽敞。

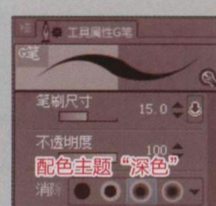


环境设置

通过执行“文件>环境设置”菜单命令来自定义界面的配色主题、图层、蒙版、尺子等的显示颜色、数值的单位等各种参数。

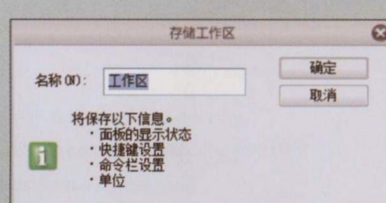






自定义界面的存储

自定义的界面，可以通过执行“窗口>工作区>存储工作区”菜单命令来进行存储。在显示的“存储工作区”对话框中输入自己喜欢的名称，然后单击“确认”按钮。通过添加工作区，我们就可以随时在自定义的操作界面上进行操作了。



Rough Sketch

02 草图

大胆绘制草图

草图应该有一种能量，绘制草图时气势很重要，关键是注意不要描绘得过于细致。

如果这里就将线条描绘得过于细致规整，插画就会显得毫无生气，也会影响到绘制线条时挥洒画笔的自由度。因此我们在绘制时不需要考虑太多，只需要把一切交给有气势的画笔就可以了。

另外，如果对构图不满意，也不用苦恼，可以擦掉后重新描绘新的构图。

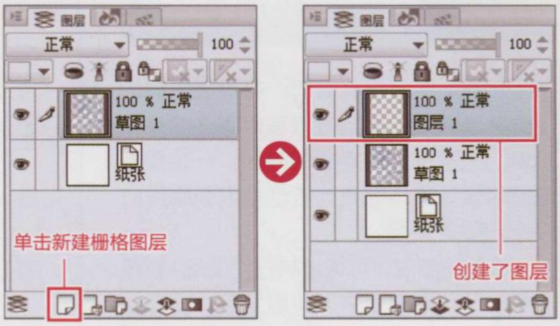
由于这里只需要草草地描绘，因此我们也可以首先在小画布上绘制草图，然后将其放大到实际尺寸。这也是一种方法。但是这次我们就直接按照原图的尺寸来绘制。

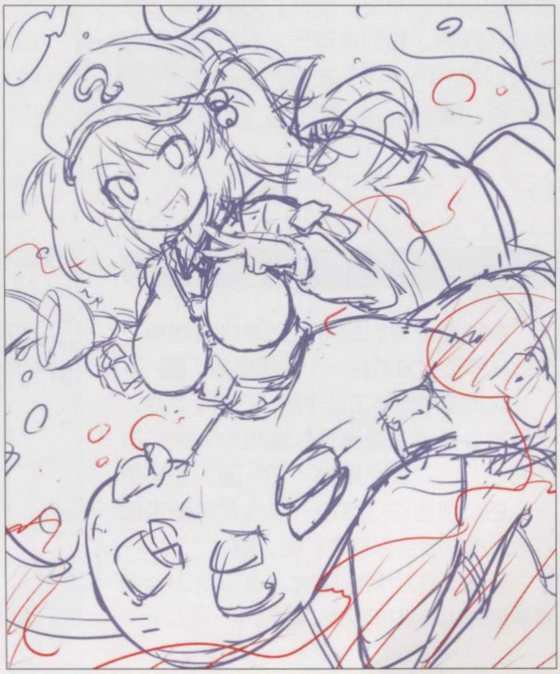
角色的外形只要绘制出一个大概的样子就可以了。背景等小物体也粗略地画出来，只要能够表示出在什么地方，有哪些东西就可以了。

绘制角色以外的草图时，可以单击“图层”面板底部的“新建栅格图层”按钮来新建图层，并用不同的颜色绘制以作区分。

区分颜色这一操作，并不是非做不可的，大家可以根据自己绘制插图的具体情况及习惯随机应变，只要自己能看懂就可以。

2-1

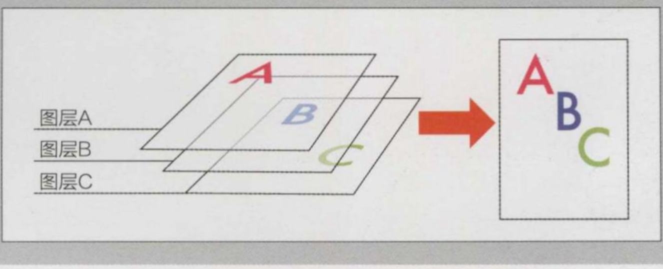




POINT

什么是图层

图层是绘图软件的常用功能之一。就像制作动画时使用的透明片材赛璐珞一样，将画有不同内容的多张薄膜重叠在一起，形成一张图像的感觉。通过将图层按照不同的零部件或颜色区分开来，可以轻松实现只修改其中的某一部分或者只变换某一部分的某一种颜色的操作。



Line Drawing

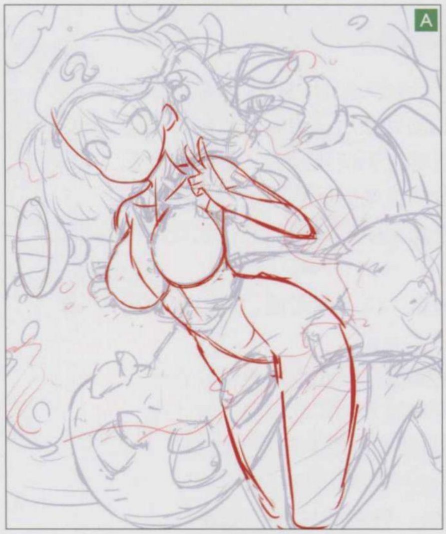
03 线稿

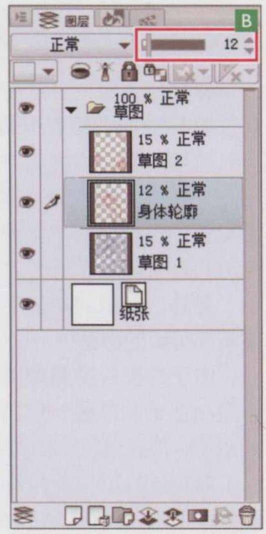
绘制身体的轮廓

在开始绘制线稿之前，在草图图层的上方新建图层，画出被服装遮挡住的身体轮廓。大家在绘制插画的时候，一定要养成好习惯，同样细致地绘制被服装遮挡的部分。A

绘制轮廓时，可通过执行“图层>新建图层组”菜单命令来创建图层组，整理好草图和轮廓的图层。此外，为了更加方便地绘制线稿，我们将每一个图层的不透明度降低到10%~15%左右，使其显示得更薄一些。B

3-1





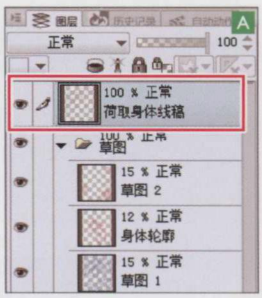
使用黑白二值图来绘制线稿

在草图和轮廓的基础上来绘制线稿。首先在草图上方新建一个线稿图层。A

这里使用钢笔工具中的“G笔”笔刷。我通常会在“工具属性”面板中，将“消除锯齿”的方式设置为“无”◉。如果使用黑白二值图进行描绘，那么在后面涂底色的时候就会变得非常轻松。B

另外，在绘制线稿时，也不用完全按照草图的线条进行描绘。C

3-2







POINT

消除锯齿

所谓“消除锯齿”，是指消除线条周围的锯齿。优动漫PAINT中一共设置了4种消除锯齿的方式，分别是“无”、“弱”、“中”、“强”。没有应用消除锯齿方式的线条看起来轮廓分明，相反，使用了消除锯齿的线条看起来更加圆润。

消除锯齿方式为“无”



消除锯齿方式为“强”



最后绘制表情

先绘制好身体，最后再绘制眼睛和嘴巴。

这里我们在绘制身体的图层之外新建图层进行绘制。眼睛在上色的时候会进行细微的调整，因此这里就先不细致地描绘了。

另外，如果先绘制了眼睛，我们会觉得整个插图已经完成得差不多了，容易陷入自我满足中。我通常都是最后绘制眼睛，这样就能够一直保持着干劲儿画到最后，绘制时也能够兼顾其他部分的平衡感。

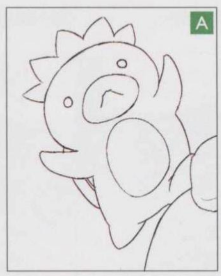
当然，每个人都有自己喜欢的绘制方法，并不是说所有人都要按照这样的方法来绘制。但是如果你常常会在完成了线稿和上色之后，仍然会觉得某些地方有些不妥，这时我建议，最好还是将眼睛放在最后绘制。如果在绘制眼睛之前，对插画没有任何觉得不妥的感觉了，这时再绘制眼睛就是画龙点睛，角色会一下子就鲜活起来。相反，如果在绘制眼睛之前就感受到某种不妥，那么也许是某个部位的平衡感出了问题，这时可以修改之后再绘制眼睛。

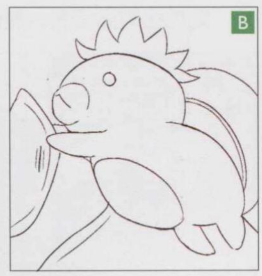


绘制河童和水

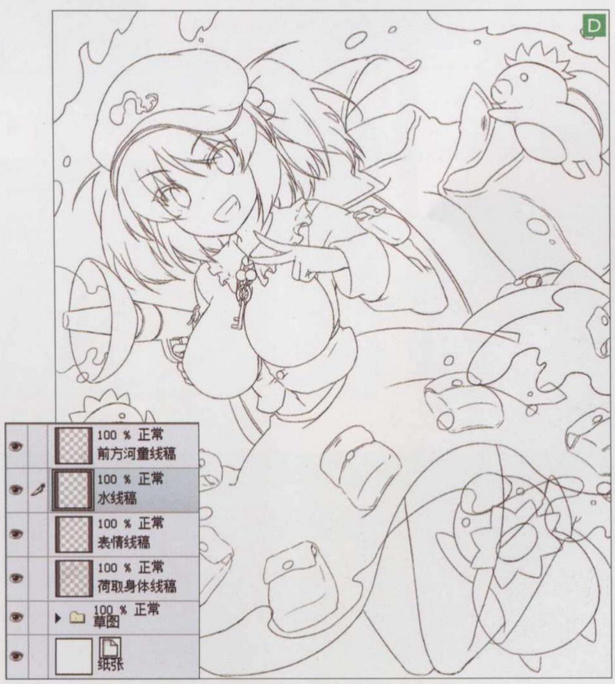
这次我想在草图的空白部分添加一些工具和装备，并将整体色调定为蓝色调，同时在画面中绘制一些可爱的河童。A B C

接下来，角色右手所持的水枪中喷出的水，以及脚边的河童，都需要新建图层来绘制，然后完成线稿。D









04 涂底色

使用填充工具分别给各个零部件涂上底色

这里就体现出使用黑白二值图绘制线稿的意义了。如果在线条上应用了消除锯齿方式，那么在使用填充工具进行填充的时候就不会涂得很干净清晰，“闭合间隙”的功能也无法很好地使用。但如果是二值线，只要没有间隙就可以很顺畅地上色。

首先，在“填充”工具的“工具属性”面板中，勾选“取样连续的像素”和“闭合间隙”复选框，然后再勾选“多图层参照”复选框，启用“全部图层”。

这样一来，即使不选中线稿图层，也可以在线稿的范围内进行填充。A

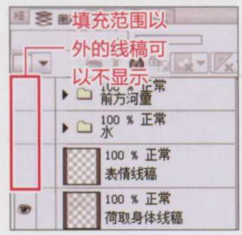
接下来，关于角色前方的河童和水的线稿，可以通过执行“图层>新建图层组”菜单命令来创建图层组进行区分。同时隐藏角色以外的线稿。B

接下来，我们可以创建上色用的图层组，分不同的零部件新建图层并进行填充。由于后面我们还会对颜色进行调整，因此这里只要分别涂上大致的色调就可以了。C D

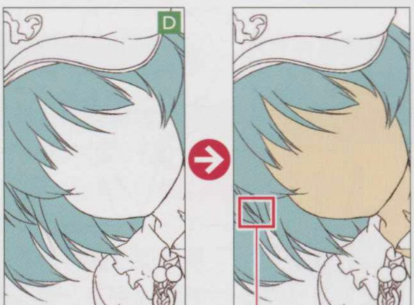
如果仔细观察的话，有些细小的地方还有缝隙，我们可以放在后面去填充，现在可以继续进行下一步了。E

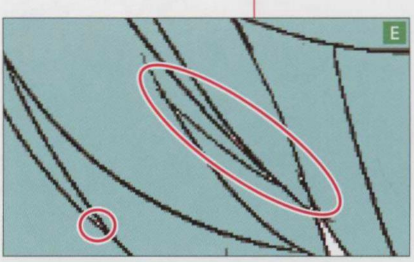
角色绘制完成后，其他的部分同样只显示线稿，并用同样的方法进行填色。D











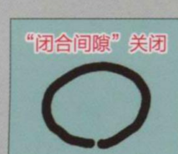


4-1

POINT

闭合间隙

使用闭合间隙功能，线条之间的空隙无论宽窄，均可将其填充完整。通过在“工具属性”面板等面板中勾选“闭合间隙”复选框，就可以闭合指定像素的间隙，并创建选区进行填充。





Paint - Character

05 上色-角色

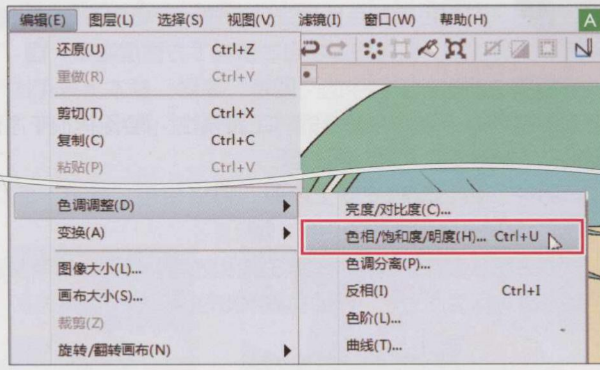
5-1

调整底色的色调

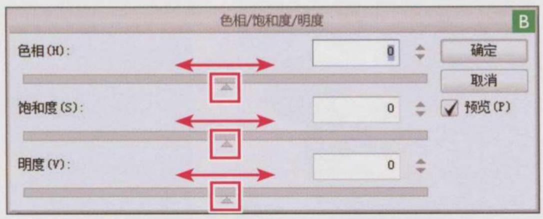
在进行细致的上色之前，我们先来调整一下底色的色调。在“图层”面板上选中目标图层，然后执行“编辑>色调调整>色相/饱和度/明度”菜单命令。A

然后在打开的对话框中将色相、饱和度、明度的滑块分别向左右拖动，确定最终数值。B

分别给每一个零部件调整色调。C



皮肤	头发	服装
R 255 G 236 B 216	R 133 G 229 B 255	R 105 G 201 B 255
服装（白色）	**服装（帽子）**	**背包**
R 243 G 251 B 255	R 70 G 255 B 188	R 66 G 109 B 148





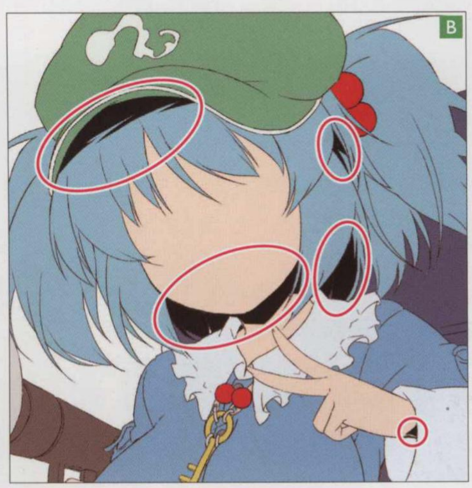
创建剪贴蒙版并涂黑

填色时，通常会在底色图层上方新建图层，然后再单击“创建剪贴蒙版”按钮，将其创建为剪贴蒙版图层。A

创建剪贴蒙版，可以使涂色不超越指定范围。

接着将阴影最深的地方涂黑。B





5-2

给阴影上色

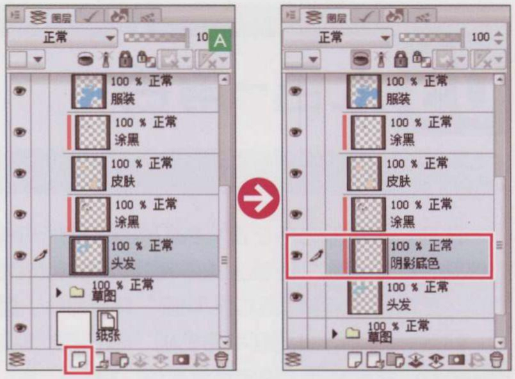
黑色部分涂完后，我们再使用比底色深一些的颜色来给阴影部分上色。

首先，在底色和黑色图层之间新建一个给阴影部分上色的图层。这样一来，新建图层将自动被其下方图层遮罩。A

使用“钢笔”工具中的“圆笔”笔刷，基本上采用比底色略深的颜色来上色。在圆笔的“工具属性”面板中，将“消除锯齿”方式设置为“弱”。B

另外，给头发和皮肤上色时，可以使用“喷枪”工具的“渐强”笔刷来添加柔和的阴影。C

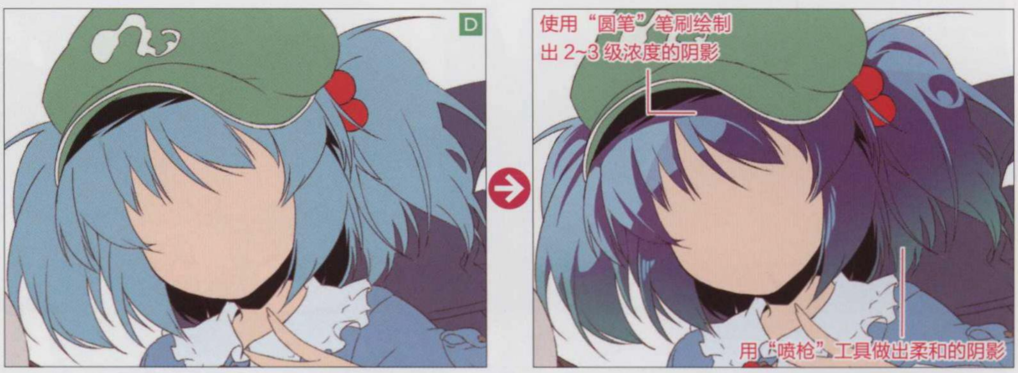
请注意从前方左上角射过来的柔和光线，使用2~3级左右的笔刷浓度来给阴影上色。即使稍微超出范围一些也没有关系。D







5-3



给皮肤的阴影上色

给皮肤的阴影部分上色时，可以使用比底色略深的颜色。用黄色标示出明暗交界线，清晰地绘制出阴影。

另外，使用“喷枪”工具在脸颊部分略微添加一些红色调，然后再用笔刷尺寸较小的“圆笔”笔刷画出一些斜线，表现脸颊上的红晕。

5-4



利用混合模式做出明亮的阴影

给服装上色时，与其他的部分一样，作为基底的阴影使用2~3级左右的笔刷浓度来上色。然后在上方新建图层，将混合模式设置为“颜色减淡（发光）”。A

并使用笔刷尺寸较大的“圆笔”笔刷，在较为明亮的部分涂上薄薄的圆形阴影。B



5-5



上高光

在给头发上色的图层的上方，新建混合模式为“颜色减淡（发光）”的图层，并创建为剪贴蒙版，然后为头发添加白色和粉色的高光。A

接下来，在双马尾辫上加入心形的高光，点缀出可爱的感觉。B

服装和腿部也是重点，可以加入湖蓝色和白色的高光。C D



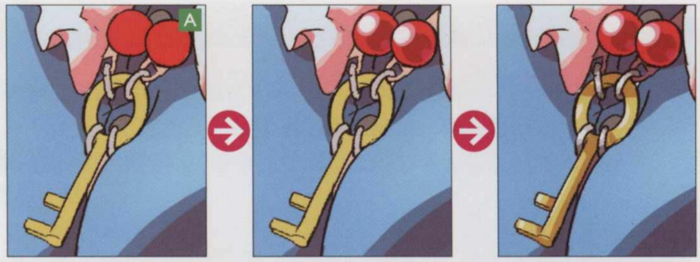
5-6

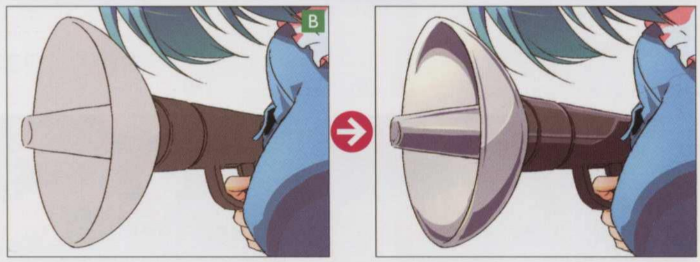
给小物品上色

像脖子上的小钥匙挂饰这样有光泽感的物体，要鲜明地体现其明暗部分的对比。A

角色右手所持的水枪也要体现金属质感，因此也需强调对比度。B

但是如果过于细致地处理这些小物品，则可能比画面主体更为抢眼。为避免喧宾夺主，这些部分建议粗略上色即可。





5-7

绘制眼睛

当角色身体基本都完成了上色后，接下来开始绘制眼睛。

首先，在眼睛线稿图层的下方新建图层，用湖蓝色来铺底色，并擦去眼部的线条。之所以擦去线条，是因为二值化线条太过清晰，会使角色眼神过于凌厉。A

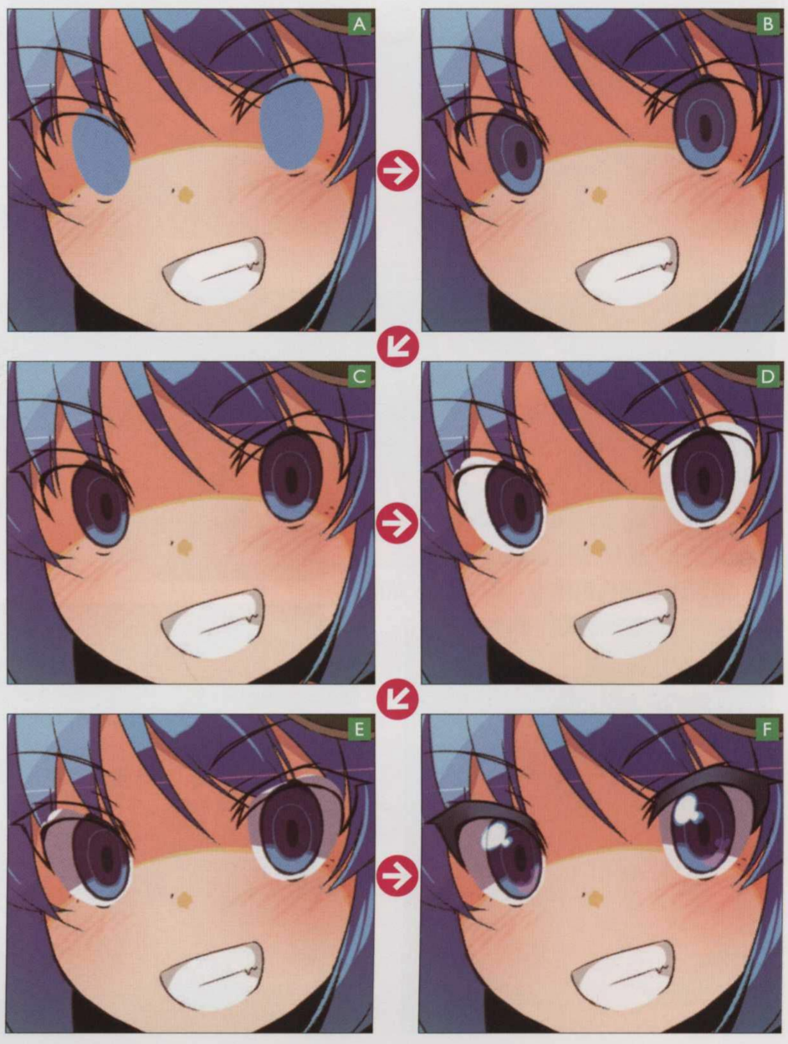
接下来，在眼睛的底色图层上方新建图层，并创建为剪贴蒙版，然后使用近似于黑色的蓝色来描边并绘制瞳孔。在画好边缘线和瞳孔的图层下方再新建一个图层，将瞳孔的上半部分涂暗一些，表现出阴影。B

在眼睛图层的最上方，新建混合模式为“正片叠底”的图层，并创建为剪贴蒙版，将阴影重叠。C

在眼睛图层的下方新建图层，绘制眼白。D

再在上方新建图层，给眼白添加阴影。E

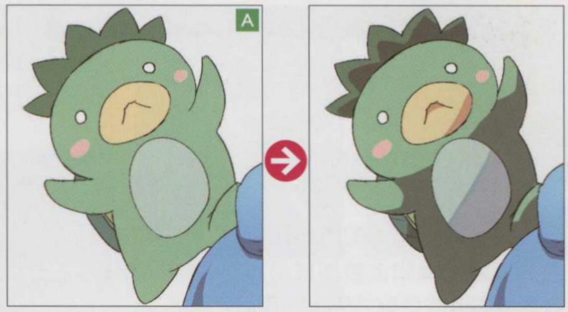
在线稿图层的下面新建图层，给眼睫毛也涂上深蓝色。接下来，在线稿图层上方新建混合模式为“颜色减淡（发光）”的图层，给眼睛的上半部分添加蓝白色的高光，给下半部分添加淡粉色的心形高光。这样眼睛就完成了。F



给河童上色

现在我们要给角色周围的河童上色了。因为整个插画的中心是人物，所以在给河童上色时，只需要稍加阴影，粗略地上色就可以了。A

到这里，我们就完成了角色的上色。B C







5-9

POINT

创建剪贴蒙版与锁定透明像素

如果启用了“创建剪贴蒙版”，那么蒙版图层的图像就会只显示在下方图层描绘区域内描绘的部分。如果在底色图层的上方创建剪贴蒙版，那么在给图像添加阴影的时候就不会涂到图像外面去了。A

如果启用了“锁定透明像素”，那么就无法在图层的透明部分进行绘制了。这个功能的目的，是在设置了锁定透明像素的图层上绘制时，避免超出指定范围。这点与“创建剪贴蒙版”不同，而且如果你不想分图层绘图，或使用水彩、厚涂进行填充时，“锁定透明像素”会是一种趁手的功能。B





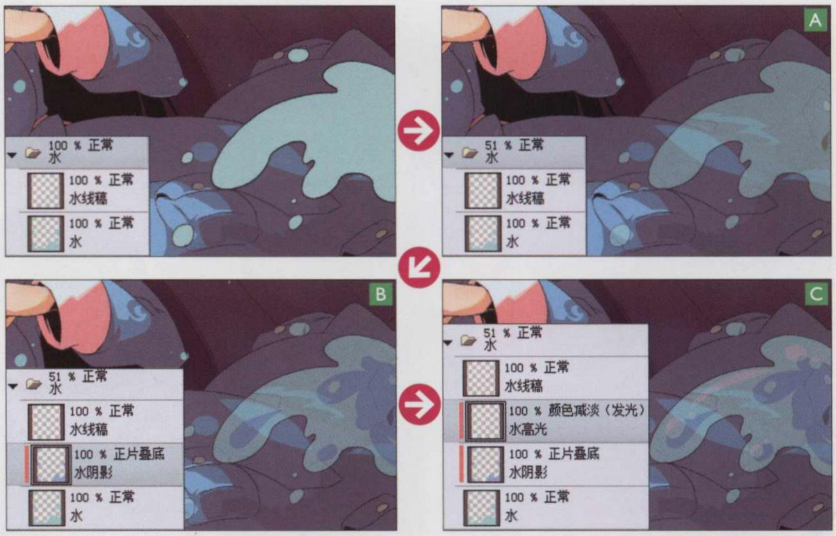
06 上色－其他

绘制水波

为了表现出水的透明感，首先要把线稿和上色图层组本身的透明度降低到“51%”。A

接下来，在底色图层上方新建混合模式为“正片叠底”的图层，并单击“创建剪贴蒙版”按钮，用深蓝色来描绘内侧的阴影。B

然后再新建混合模式为“颜色减淡（发光）”的图层，并创建为剪贴蒙版，用白色来描绘光线的反射效果。C



6-1

填补线条与颜色之间的空隙

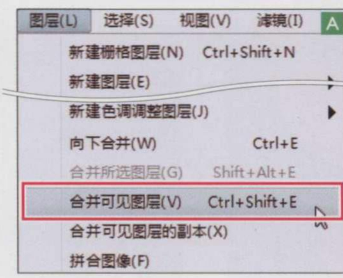
现在我们来填补一下“4-1”中线条与上色部分之间的细小空隙。首先，仅显示角色的线稿与上色部分，然后执行“图层菜单>合并可见图层”菜单命令。A

接下来，对于画布中角色以外的部分，使用“魔棒”来进行选择。B

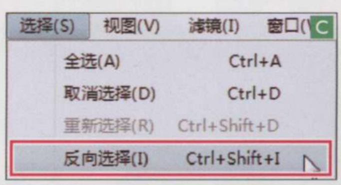
然后，执行“选区>反向选择”菜单命令，这样一来就选中了整个角色。在合并后的图层下方新建图层，使用“填充”工具全部涂黑。C D

这样一来，角色的内侧就全部被涂黑了，因此空隙也就都被填补了。E F

空隙填补好之后，再将用黑色填充的图层与角色的图层合并起来。















6-2

绘制背景

接下来，我们来绘制一个大致的背景。

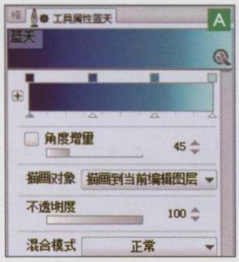
首先使用“渐变”工具的“蓝天”渐变，从画面的右下角朝左上方斜向创建渐变效果。A B

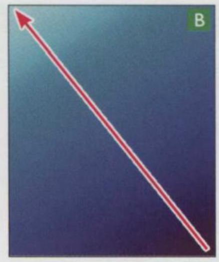
然后在上方新建图层，用深蓝色、紫色和白色来描绘纹样。C

接下来，将绘制了纹样的图层的混合模式设置为“颜色减淡（发光）”。D

调整每一个图层的不透明度，重叠起来的最终效果如图 E 。

6-3











POINT

混合模式1（正片叠底、比较、滤色、减淡）

图层的混合模式具有设定图层之间颜色重叠方式的功能。可以表现出颜色的统一感，也可以表现出颜色的差异，不同的混合模式可以有不同的表现效果。我们可以通过“图层”面板来对混合模式进行更改。如果在默认设置中选择了“正常”，下面图层的颜色就会被上面的颜色重叠覆盖，因此上方的图层会优先显示。

本书介绍的例子是在角色图层上方创建橙色的填充图层，并更改混合模式。



正片叠底

将设置了“正片叠底”的图层与其下方图层的颜色进行合并。

混合后的颜色较原来的颜色更暗，而且颜色越重叠越接近于暗黑色。适用于让线稿与颜色充分融合或填充阴影时。



比较：变亮 / 变暗

“变亮”是将目标图层的颜色与其下方图层的颜色进行比较，采用较为明亮的颜色进行混合。

与之相反，“变暗”则是将目标图层的颜色与其下方图层的颜色进行比较，采用较暗的颜色来进行混合。



滤色

将设置为“滤色”的图层的颜色，与其下方图层（与之相反）合并。

混合后的颜色亮于原来的颜色，而且越重叠越接近于白色，这一点与正片叠底相反。



颜色减淡 / 颜色减淡（发光）

就像胶卷照片的“颜色减淡”一样，将下方一个图层的颜色变亮，减弱对比度。

“颜色减淡（发光）”混合模式下，半透明部分的效果要比“颜色减淡”混合模式下的效果强烈一些。



Finish

07 润色

让颜色更加稳固

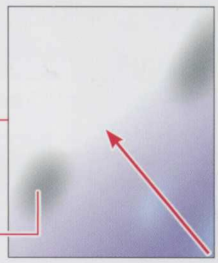
在所有图层的最上方新建图层，在“渐变”工具中选择“描画色→透明”渐变，使用较暗的蓝色从右下角到角色的腰部左右添加渐变效果，给颜色增添厚重感和稳重感。

接下来，使用“喷枪”工具给河童涂上深绿色。









7-1

给河童涂上深绿色

发光效果1

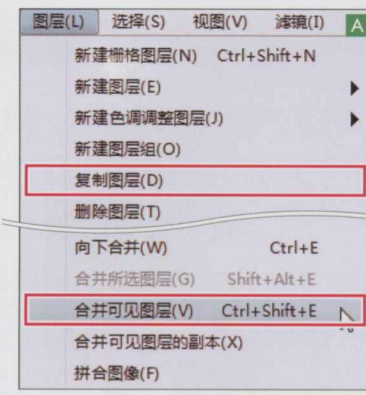
添加发光效果，使图像看起来兼具辉光和朦胧感。

首先，让背景以外的图层显示出来，执行“图层>合并可见图层”菜单命令。选中合并后的图层，再执行“图层>复制图层”菜单命令。A B

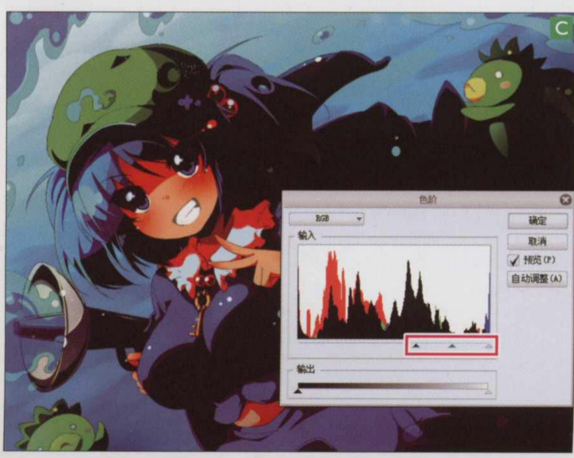
然后，选中复制得到的图层，执行“编辑>色调调整>色阶”菜单命令，将滑块向右拖动，使颜色整体变深、变重。C

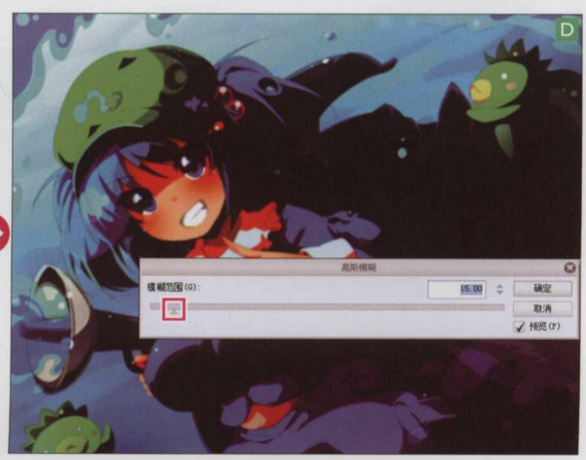
接下来执行“滤镜>模糊>高斯模糊”菜单命令，将滑块向右侧滑动，使画面变得模糊。D

7-2









发光效果2

将“7-2”中添加了高斯模糊的图层的混合模式设置为“滤色”，画面就会产生发光效果，就像角色在朦胧地发光。

发光效果是动漫中经常可以见到的效果，像我这样加大颜色的深浅差别，使颜色更加显眼的上色方法特别有效。



7-3

完成

最后，在所有图层的最上方新建混合模式为“颜色减淡（发光）”的图层，让圆形的高光散布于整个画面。

接下来，将线稿与上色部分合并后得到的图层的“不透明度”调到80%，调整整体色调，完成绘制。

7-4





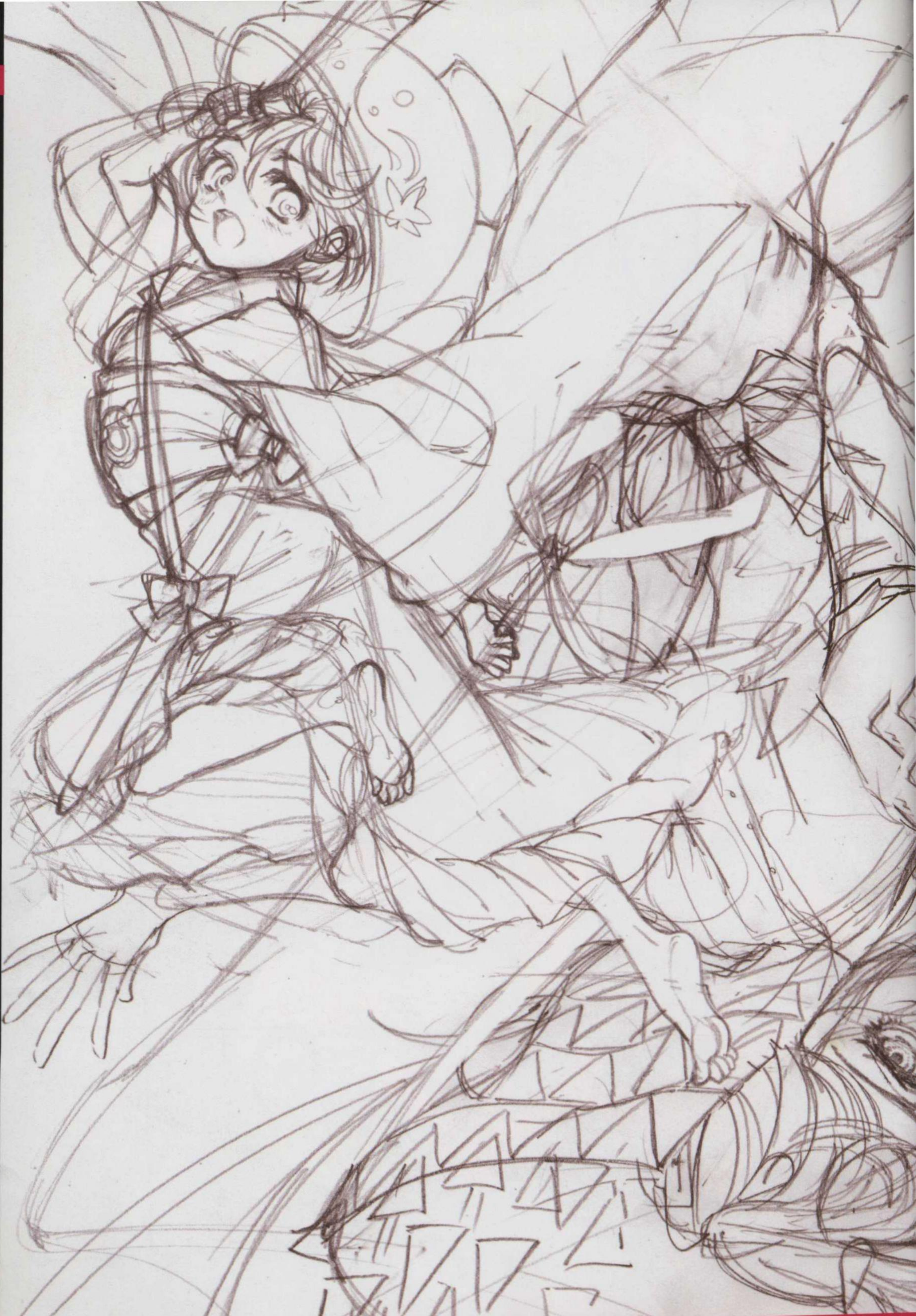








少名针妙丸 & 鬼人正邪



kyachi

KYACHI



Color Palette



头发 -HAIR-

R 190 G 184 B 247	R 48 G 79 B 102	R 152 G 92 B 124
R 173 G 122 B 82	R 182 G 27 B 17	R 57 G 33 B 23

眼睛 -EYES-

R 253 G 200 B 92	R 242 G 189 B 30	R 239 G 139 B 152
R 165 G 54 B 47	R 163 G 143 B 188	R 48 G 56 B 67
R 190 G 99 B 31	R 187 G 43 B 23	R 78 G 28 B 24

皮肤 -SKIN-

R 255 G 232 B 209	R 247 G 200 B 178	R 228 G 131 B 85
R 179 G 122 B 74	R 177 G 106 B 54	R 185 G 86 B 42

服装 -CLOTHES-

R 241 G 98 B 75	R 214 G 68 B 60	R 123 G 27 B 38
R 254 G 230 B 234	R 195 G 142 B 168	R 0 G 0 B 6
R 206 G 147 B 115	R 149 G 47 B 29	R 57 G 39 B 31

Profile

kyachi

2012年成为自由职业者。

在专业学校担任讲师，同时也参与书籍编写等工作。

著有《动态角色的绘制方法：女性角色篇》、《角色的上色方法》（玄光社）等多部作品。

另外还在同人社团“美丽梦想”中重点参与东方Project活动。

COMMENT

优动漫PAINT是一款可以轻松表现出和服、木碗等质感的软件，非常好用。它集合了Photoshop和SAI的优点，即使您平时使用的是其他的绘图软件，使用这款软件时也可以很快上手。

WEB 【通往箱庭的梦路】http://hakoniwa-yume.tumblr.com/

Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=706721

Twitter https://twitter.com/chipepepo

PEN TABLET Wacom Cintiq 21UX

Preparation

01 准备

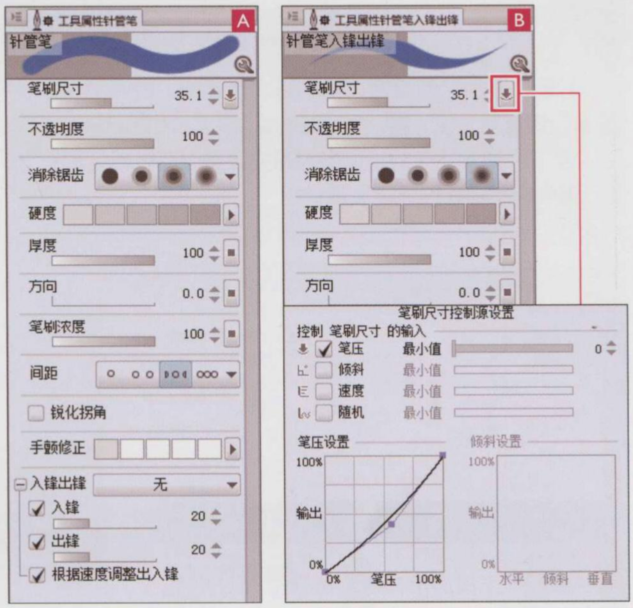
自定义笔刷（针管笔）的设置

在进行绘制之前，我们先来介绍一下本次使用的笔刷设置。这里为了更容易理解，我们把“子工具高级选项”面板中设置的项目全部显示在“工具属性”面板中。这样一来，我们就可以根据上色的部分随时调整笔刷尺寸进行绘制。

针管笔近似于纯色填充的感觉，是以“钢笔”工具中的“纯色填充笔”笔刷为基础创建的。A

“针管笔入锋出锋”与“针管笔”的设置方法相同，在“笔刷尺寸控制源设置”中勾选“笔压”复选框，然后调整“笔压设置”。这样一来，就可以通过笔压对笔刷的尺寸进行细微的调整。B

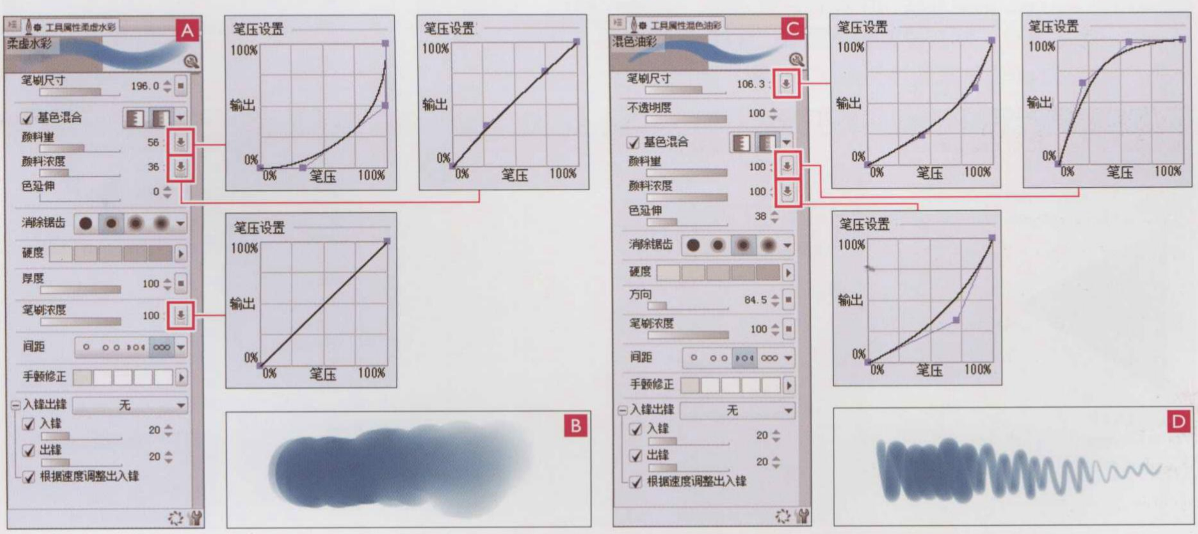
上色面积较大的部分可以使用“针管笔”，上色面积较为细小的部分则可以使用“针管笔入锋出锋”来描绘。另外，“针管笔入锋出锋”还可以在添加高光等较为鲜明的颜色时使用。



自定义笔刷（柔虚水彩/混色油彩）的设置

“柔虚水彩”笔刷在粗略绘制阴影以及渲染阴影边界时使用，以“画笔”工具的“刷涂&溶合”笔刷为基础进行设置。如下图，在“颜料量”、“颜料浓度”、“笔刷浓度”的控制源设置中勾选“笔压”复选框，接着再调整“笔压设置”。A B

“混色油彩”笔刷是给细节部分上色时使用的。与“柔虚水彩”笔刷相同，可以混色绘制，但能够表现出清晰的笔触。以“画笔”工具的“油彩”笔刷为基础进行设置。如下图，在“笔刷尺寸”、“颜料量”、“颜料浓度”的控制源设置中勾选“笔压”复选框，接着再对“笔压设置”进行调整。C D



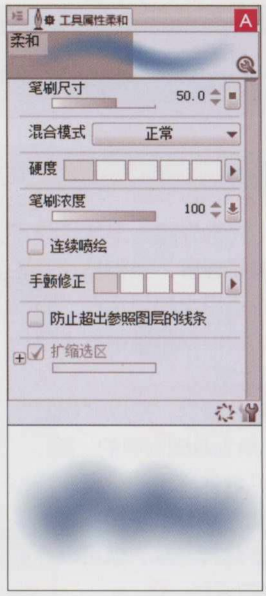
预设笔刷（柔和/混色）的设置

现在我们来对预设的“喷枪”工具中的“柔和”，以及“混色”工具中的“混色”的设置进行更改，如右图。

对照“柔和”的默认设置，我们将“笔刷浓度”调高至100。A

对于“混色”的设置，我们将“色延伸”调高至50，将“硬度”调至最大值。B

“柔和”通常用于打造微妙的渐变效果以及微调色调。“混色”通常用于粗略的模糊表现。





1-3

修饰工具的设置

“修饰”工具通常在绘制背景图案时使用，我们也可以创建自定义的修饰笔刷。A

首先在其他画布上创建颜色模式为“灰度”的图层，并画出三角形。B

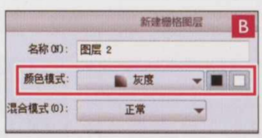
然后执行“编辑>将图像添加到素材”菜单命令。C

接下来在打开的“素材属性”对话框中设置好各个选项，添加到素材。这时，请勾选“用于笔刷笔尖形状”复选框。D

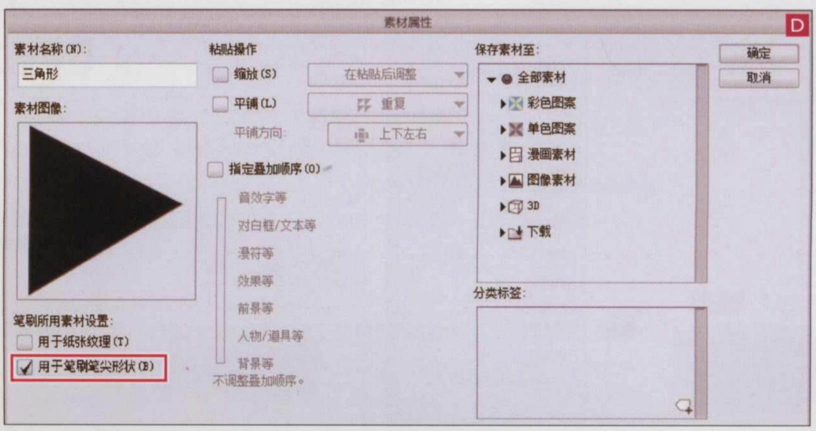
接着打开“子工具高级选项”面板，单击“笔刷笔尖”，在“笔尖形状”中找到并载入刚添加的三角形素材，然后设置各个选项。这样一来，自定义的修饰笔刷就创建成功了。E

1-4











POINT

自定义子工具的创建

在优动漫PAINT中，我们可以创建自定义的子工具。

子工具的创建方法

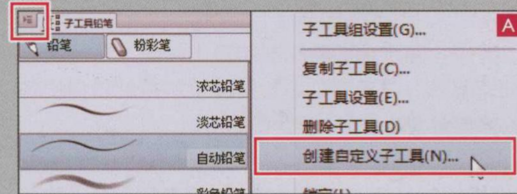
首先，在“子工具”面板左上方的“显示菜单”中选择“创建自定义子工具”命令选项。A

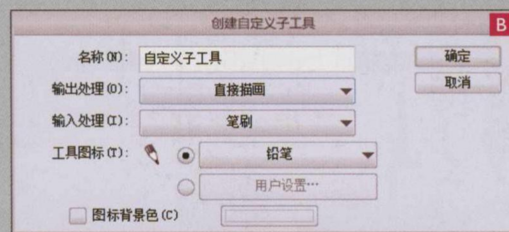
在打开的“创建自定义子工具”的对话框中，设置子工具的“名称”、“输出处理”、“输入处理”、“工具图标”等选项。在“输出处理”中可以选择“直接描画”，也可以选择“选区”等，关键要根据您想要利用子工具做些什么来进行选择。在“输入处理”中可以选择“笔刷”，也可以选择“图形”等，这里选择的是使用什么样的操作来进行输出处理。B

设置好之后单击“确定”按钮，子工具的创建就完成了。C

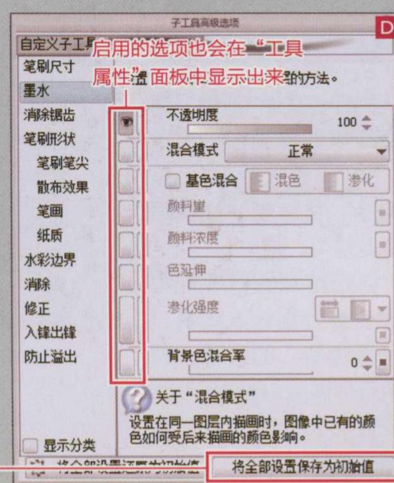
子工具创建好之后，“子工具高级选项”面板就会显示出来，这时候再接着设定各个选项。当然我们也可以通过执行“窗口>子工具高级选项”菜单命令来打开“子工具高级选项”面板。并且，该面板中各个选项的左侧都有一个“小眼睛”，如果单击启用了之后，“工具属性”面板中的该选项就会显示出来，这时就可以进行设置了。为了便于使用，我们可以让“笔刷尺寸”、“不透明度”等这些在不同的绘制场合都需要进行设置的选项预先显示出来。

接下来，我们还可以根据自己的喜好来设置子工具，可以单击“子工具高级选项”面板中的“将全部设置保存为初始值”按钮，或者通过“工具属性”面板的“显示菜单>保存为初始值”命令来保存为初始值。保存好之后，即使在绘制插画的过程中更改设置，也随时都可以还原到最初的设置。D







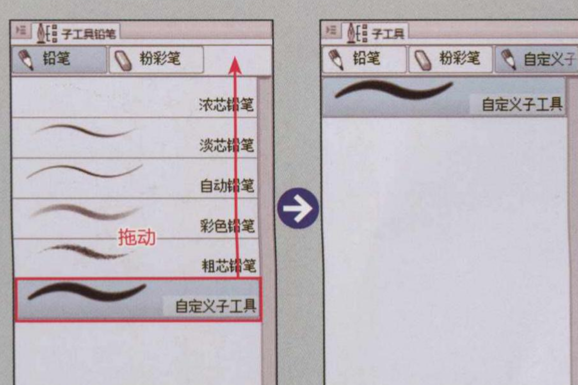


子工具的移动

在“子工具”面板上，我们可以通过拖动已经保存的子工具，来改变子工具的排序以及所保存的子工具组。

关于创建的自定义子工具，为了便于我们自己识别，最好将其与默认的子工具分组保存。

另外，在“子工具”面板中，通过右击子工具组的名称，在弹出的菜单中选择“子工具组的设置”命令，在打开的对话框中就可以修改子工具组的名称了。大家可以在这里给子工具组起一个便于识别的名称哦。



Rough Sketch & Line Drawing

02 草图 · 线稿

用铅笔来绘制草图

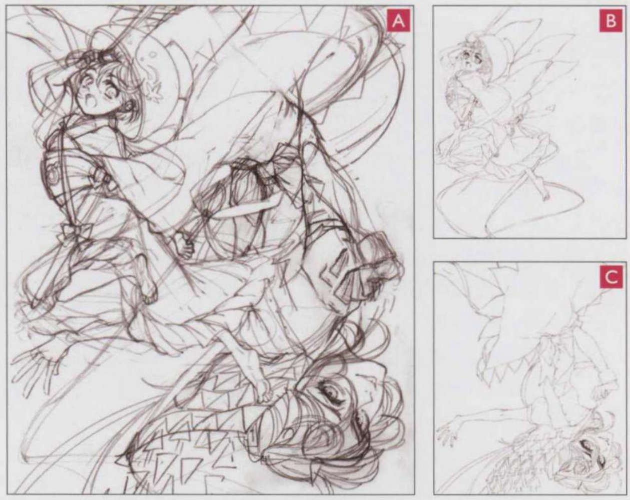
草图采用手绘的方式。

首先，确定大致的轮廓和基本构图，然后再描绘细节部分。在草图阶段，只要绘制得能看得出角色的外形和表情就可以了。A

草图画好之后，在上面再叠加一张纸，使用2B或HB的铅笔仔细地描绘线条，就像在复写台上临摹草图一样描绘线稿。B C

然后在其他的纸上分别绘制针妙丸和正邪。

2-1

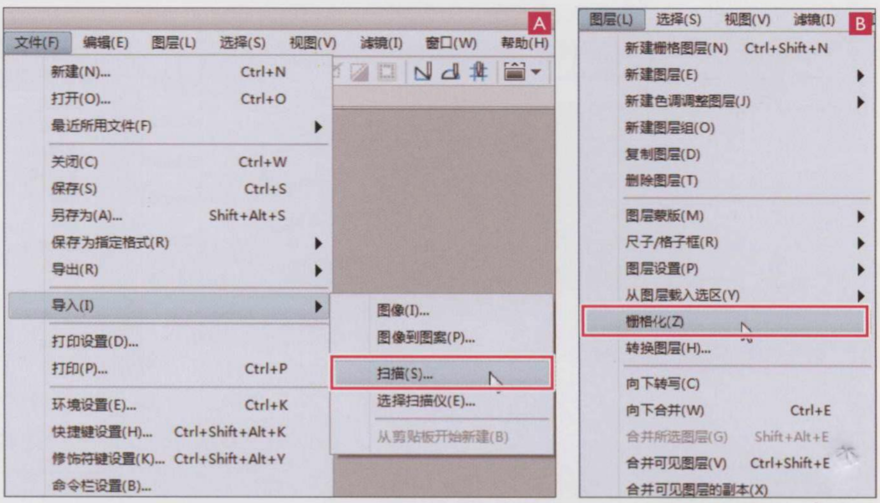


导入线稿

执行“文件>新建”菜单命令来新建画布，再执行“文件>导入>扫描”菜单命令，将绘制的线稿导入到电脑中。A

另行绘制的针妙丸和正邪也要分别导入线稿。然后再将导入的线稿，通过执行“图层>栅格化”菜单命令将其转换为可以编辑的标准图层。B

2-2



POINT

图像的载入

在“文件>导入”菜单中设置各种功能，用于从外部导入图像。

图像： 既可以将保存在电脑中的图像文件导入到画布上，也可以导入纹理素材等。在绘制背景和表现素材质感的时候使用。

图像到图案： 将图像文件导入并块状排列。在想要配置有规则排列的纹样时使用。

扫描： 使用扫描仪来导入手绘的图像。扫描仪可以执行“选择扫描仪”命令进行选择。

导入的图像还可以通过“操作”工具的“对象”来进行放大、缩小、变形、移动、旋转等操作。

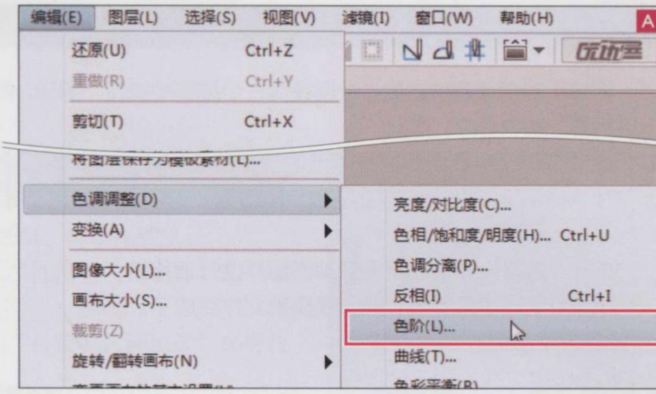
另外，通过执行“图层>栅格化”菜单命令可以将图像变换为标准图层，这样一来就可以使用笔刷、橡皮擦等工具对图像进行细致的编辑啦。

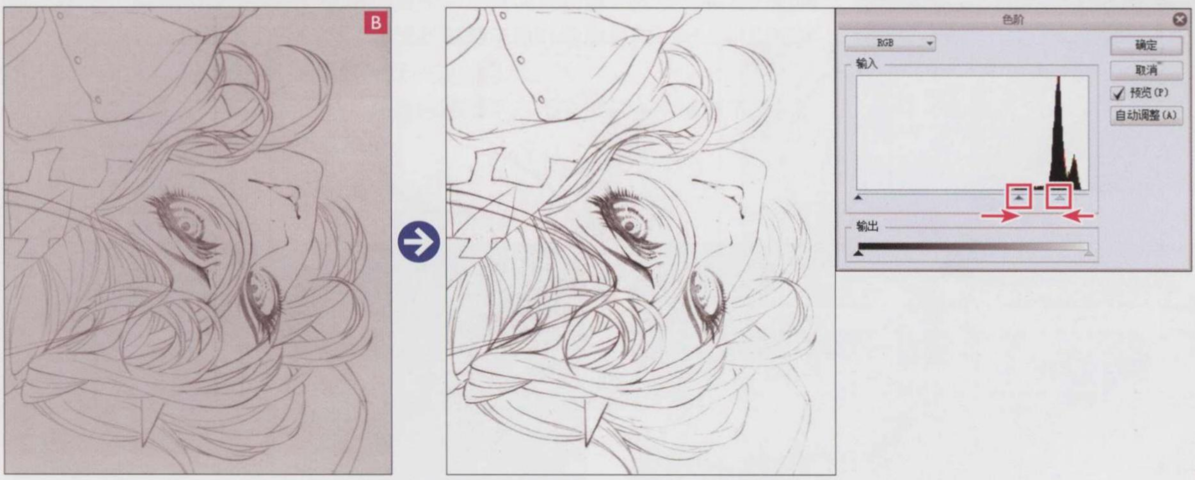
2-3

使用色阶让线稿更加清晰

如果仅仅是导入了手绘的线稿，那么此时的图像非常昏暗。由于线稿与背景是融为一体的，即使在线稿图层下方新建图层，也无法进行上色。因此我们要通过步骤“2-3”~“2-5”的操作来提取线稿。首先执行“编辑>色调调整>色阶”菜单命令。A

在打开的对话框中调整背景和线稿的黑白层次，使两者能够清晰地区分出来。此时请注意线稿的线条不要太粗太深。B

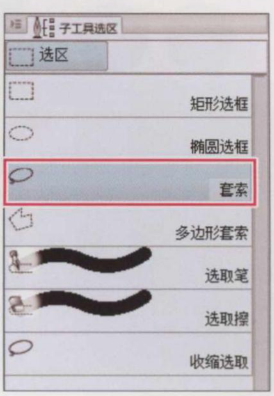




2-4

擦除细小的杂点

对于细小的杂点，可以使用“钢笔”工具中的“G笔”笔刷填充成白色。另外，如果杂点的面积较大，则可以使用“选区”工具中的“套索”工具将杂点区域圈起来，然后按下Delete键进行删除。当然也可以创建多个选区，具体方式是按着Shift键来创建选区，也可以在“工具属性”面板中将“创建方式”设置为“添加到选区”。





将亮度转换为透明度，提取线稿

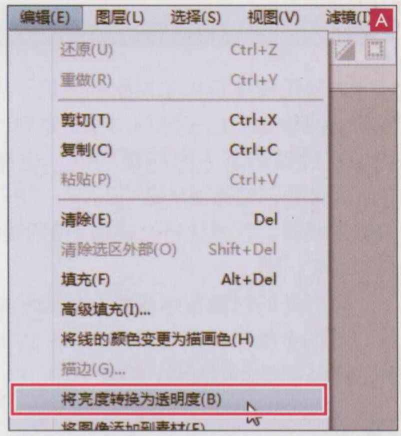
将细小的杂点删除之后，分别在每一个线稿中执行“编辑>将亮度转换为透明度”菜单命令。A

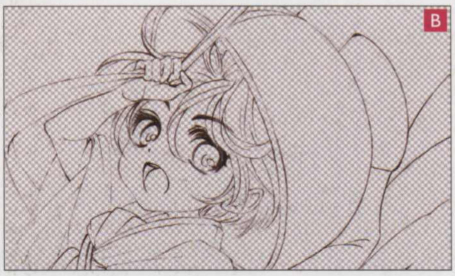
这样一来，白色部分就变得透明了，就可以只提取线稿了。若将背景的白色纸张隐藏起来，就可看到如下图B C一样，线稿以外的部分都是透明的。

此时，就可以在线稿下面叠加图层并进行上色了。

将两张线稿图层重叠起来，线稿就制作完成了。D E

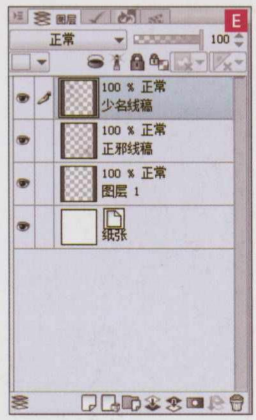
※ 透明部分显示为白灰相间的双色网格。并且可以通过执行“文件>环境设置”的“画布”选项中改变双色网格的颜色。











POINT

将亮度转换为透明度

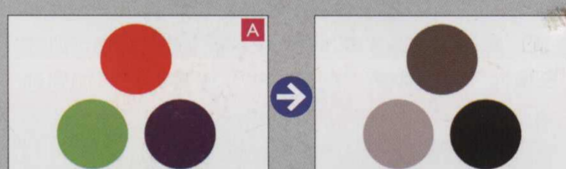
亮度是表现图像明亮感的项目。但是与“明度”、“明亮度”不同，亮度表示的是“人类眼睛看到的，由颜色带来的不同亮度感受”。

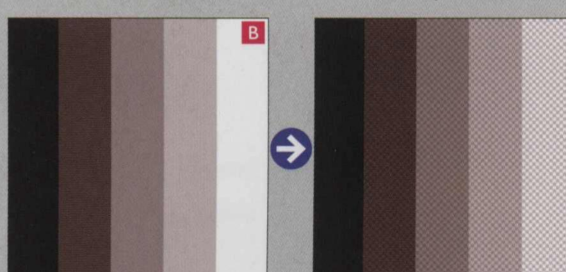
关于由颜色带来的亮度感受，我们以将彩色变换为灰度为例进行理解，这样更容易从视觉上理解亮度的差异。亮度越高的颜色越接近白色，亮度越低的颜色越接近黑色。

例如，将右图A的颜色变换成灰度，我们可以看出绿色的亮度最高，其次是红色，最后是蓝色。

“将亮度转换为透明度”是将图像中亮度较高的颜色转换成透明的功能。通过执行“编辑>将亮度转换为透明度”菜单命令，亮度较高的颜色（白色）就变得透明，亮度较低的颜色（黑色）就变得不透明。B

由于这是在提取线稿时常用功能，因此我们首先要记住“白色会变得透明”这个概念。





Underpainting

03 涂底色

描边之后进行填充

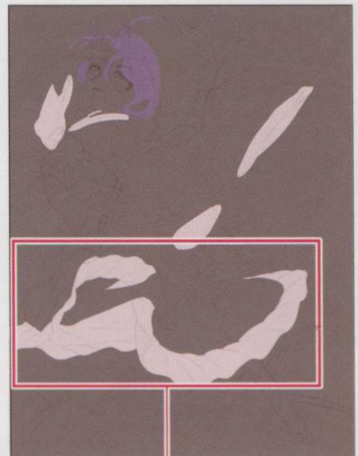
在线稿的下方，给每一个填充的部位分别创建图层，并填充底色。

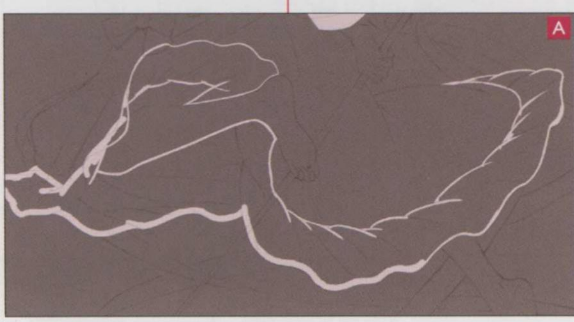
下面我们就使用“1-1”中准备的“针管笔”、“针管笔入锋出锋”和“填充”工具进行上色。

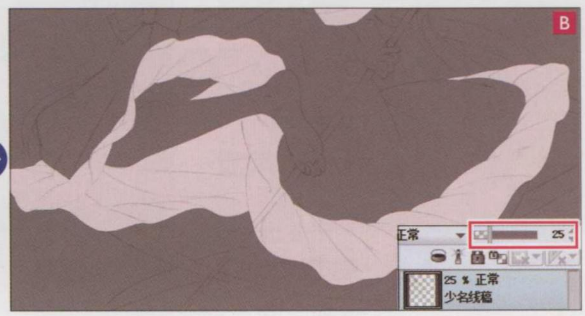
首先，对于想要填充的部位，使用“针管笔”、“针管笔入锋出锋”来进行描边。A

然后在描好的边线内侧，使用“填充”工具填充颜色。皮肤、头发、服装的上色完成至一定程度之后，为了使线条和颜色更好地融合在一起，可以预先将针妙丸和正邪的线稿的不透明度降低一些。B

另外，在填充较浅的颜色时，在底色图层下方预先准备一个填充了深色的图层，这样更容易发现漏涂的地方。



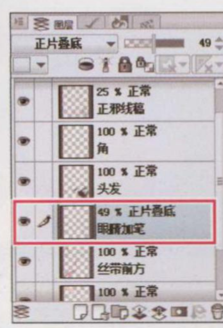




调整眼部线稿的浓度

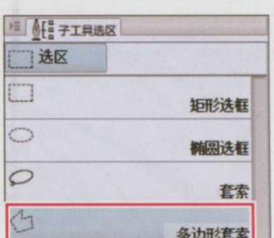
降低了不透明度之后，发现正邪的眼部线稿过细。如果重新进行描绘会比较麻烦，因此我们使用“选区”工具的“套索”工具，仅仅选中眼睛的线稿，通过复制&粘贴来复制并重叠图层，然后更改混合模式为“正片叠底”，并降低不透明度来调整浓度。此时只有眼睛的线稿比其他地方的颜色深，眼睛被强调了出来。

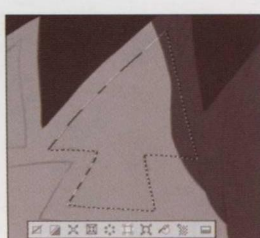


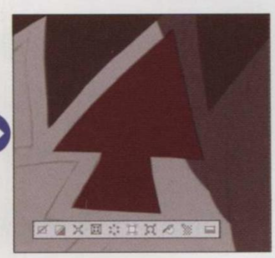


创建选区进行填充

对于直线的部分，使用“选区”工具中的“多边形套索”工具来选择，然后使用“填充”工具进行填充。







通过分组对不同部位的图层进行分类

随着不断填充，图层逐渐增加，让人感觉有些混乱。这时候我们可以通过执行“图层>新建图层组”菜单命令来创建图层组，将图层按照不同的角色进行分类。此外，如果同一个部位有多个图层，那么也可以给每一个部位创建图层组来进行区分。A B

底色填充完成后的效果如图 C 。





头发（针妙丸） R 162 G 141 B 184

头发（正邪） R 76 G 70 B 72

眼睛（针妙丸） R 167 G 81 B 90

眼睛（正邪） R 170 G 41 B 45

皮肤（针妙丸） R 255 G 247 B 228

皮肤（正邪） R 254 G 236 B 224

服装（针妙丸）

- R 245 G 230 B 233
- R 219 G 146 B 155
- R 200 G 95 B 110
- R 135 G 28 B 46
- R 94 G 35 B 41
- R 68 G 80 B 122
- R 69 G 54 B 51

服装（正邪）

- R 240 G 241 B 243
- R 81 G 77 B 153
- R 201 G 165 B 89
- R 69 G 54 B 51
- R 203 G 72 B 62
- R 170 G 41 B 45
- R 94 G 35 B 41

木碗

- R 170 G 41 B 45
- R 69 G 54 B 51

丝带

- R 203 G 72 B 62



3-4

Paint - Character I

04 上色–角色（少名针妙丸）

粗略地绘制阴影

在底色图层上方新建图层，并单击“创建剪贴蒙版”按钮，这样一来，填充颜色时就不会超出底色的范围了。

然后，使用“1-2”中准备的“柔虚水彩”画笔绘制头发的阴影、脖子以及凹凸部分的阴影。采用比底色略深的颜色进行填充。





细致地描绘阴影

粗略地画出阴影后，执行“图层>向下合并”菜单命令，将“4-1”中的图层与底色图层合并。

然后使用“1-2”中的“混色油彩”画笔更加细致地描画阴影。A

当阴影部分表现过于清晰时，可使用“柔虚水彩”笔刷及“1-3”中的“混色”工具将阴影部分的边界调模糊一些，并调整阴影外形。B

重复“填充阴影→模糊→调整外形”这几步操作，填充到一定程度后，执行“图层>新建色调调整图层”菜单命令来创建“曲线”和“色阶”调整图层，创建剪贴蒙版调整色调。“曲线”可通过RGB、红、绿、蓝各个通道来细微调整色调。C

调整好色调之后再继续填充，直到自己满意为止。D E

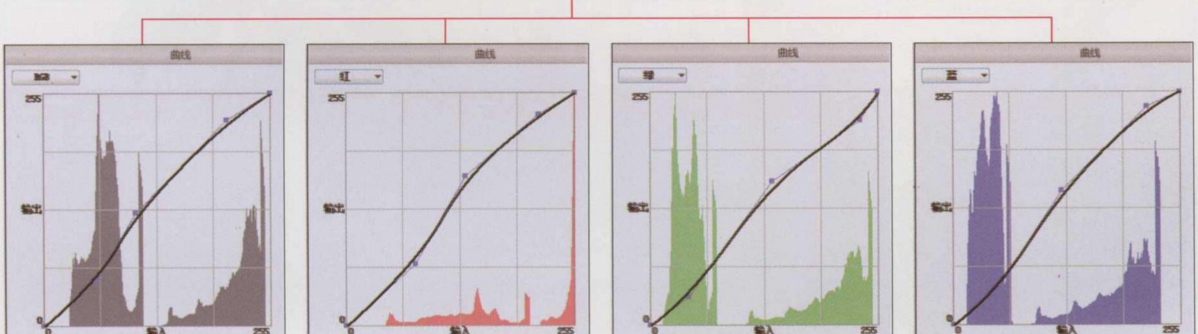










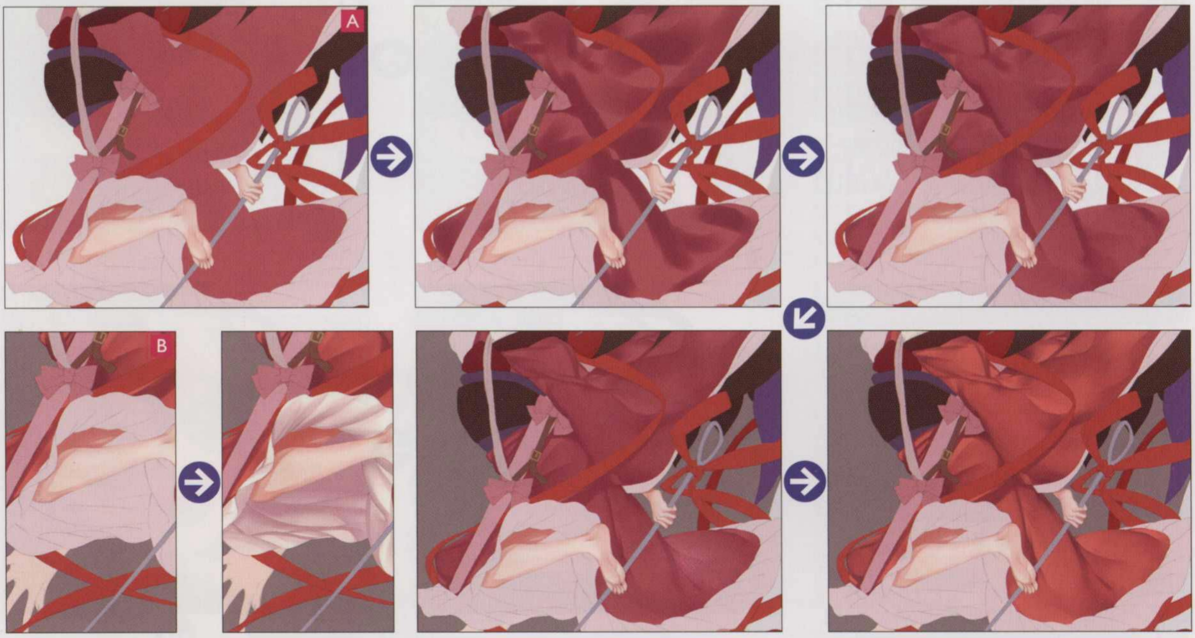


给服装上色

给服装上色时，其步骤顺序与给皮肤上色时的顺序是一样的。首先粗略地填充阴影，然后将阴影的分界线调模糊一些，使阴影部分的表现更清晰。再使用色调调整图层来调整色调，接着继续填充，直到自己满意为止。A

给褶边上色时，要注意区分光线照射到的部位以及照射不到的部位，要明确地表现出明暗的差别。B

另外，给单个部位上色时，如果这个部位的颜色产生了偏差，就会影响画面整体的平衡感，因此有时候也可以通过“导航窗口”面板来观察着画面整体进行描绘。



给头发上色

给头发上色时，一定要充分注意发根和发尾的方向。A

前额的头发，特别是光线直射的部位，要使用近似于白色的亮色来添加表现高光。B



POINT

色调调整图层

如果创建了色调调整图层，那么对于调整图层以下的所有图层，就可以使用“色相/饱和度/明度”以及“曲线”等调整效果。由于调整操作不是针对图层中的图像，我们可以尝试各种设置，并对设置之后的各项参数进行调整和更改。对于调整参数的更改，除了“反相”以外，都可以通过在“图层”面板中双击色调调整图层的缩略图来实现。如果删除色调调整图层，或者将其隐藏起来，图像就会还原到调整之前的效果。

Paint - Character Ⅱ

05 上色-角色（鬼人正邪）

描绘有染色的头发

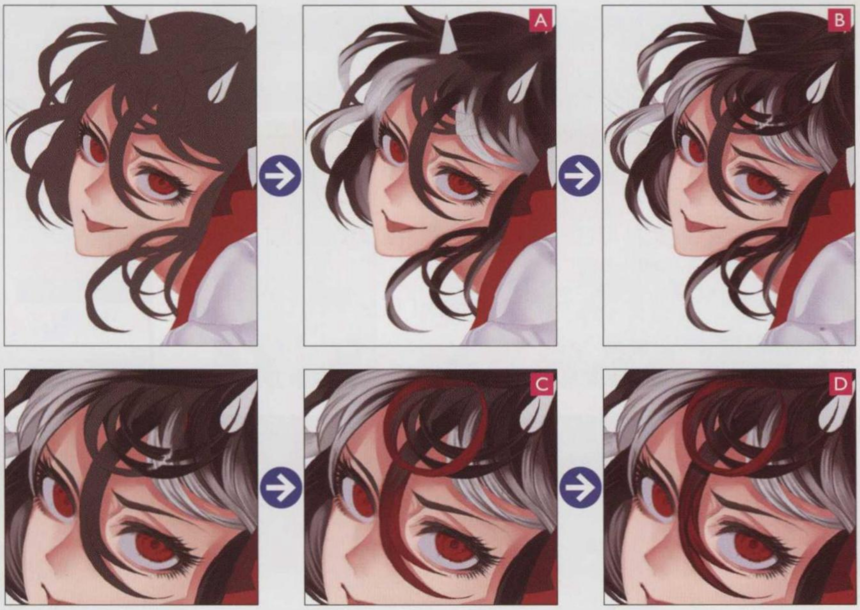
现在我们用同样的方法来给正邪上色。

描绘有染发的发丝时，先将白色与黑色的部分粗略地填充在同一个图层上。A

然后进一步细致描绘，注意发根与发尾的方向。B

接下来绘制前额的红色头发，在头发的底色图层上方创建剪贴蒙版进行描绘。C

待填充到一定程度之后，将其与头发图层合并。进行模糊处理后，使颜色融合在一起。D



适当填充

由于此幅插画中，正邪的位置靠后，因此不需要绘制得过于细致。这也是考虑到与针妙丸产生对比，从而不将正邪画得过于显眼。A

这样一来，角色的上色就大致完成了。B





06 细致描绘

给背景添加渐变效果

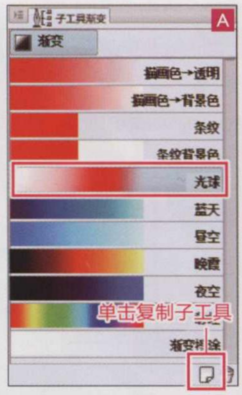
为了巩固完成图的效果，现在来调整一下画面整体的色调。

首先，选择“渐变”工具中的“光球”渐变，单击“子工具”面板底部的“创建当前所选子工具的副本”按钮，复制子工具。A

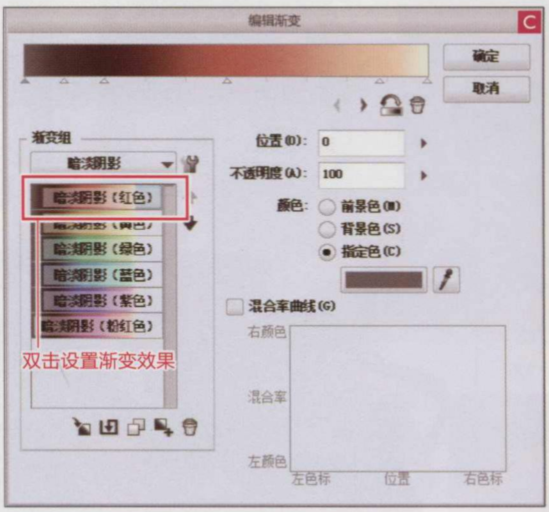
接下来，在“工具属性”面板中单击“高级设置”按钮，打开“编辑渐变”对话框。B

然后双击“渐变组”中的“暗淡阴影（红色）”选项，设置渐变效果。C

使用设置的渐变效果，从背景画面的左上方向右下方添加渐变效果。D









6-1

调整角色的明暗

分别为各个角色的图层组创建图层剪贴蒙版，调整色调。

对于正邪，我们创建混合模式为“正片叠底”的蒙版图层，并填充红茶色，使其变暗。如果仅仅是创建正片叠底的图层蒙版，可能会使图片显得过于昏暗，因此可以在上面再叠加“柔光”模式图层，以此来调整明亮度。

对于针妙丸，我们将用“1-3”中准备的“柔和”笔刷填充的“滤色”模式图层放在下方，使周围表现出朦胧感的明亮。接下来，在红茶色的渐变图层上叠加“强光”模式图层，使其与正邪的昏暗产生对比，从而更吸引人的眼球。

6-2



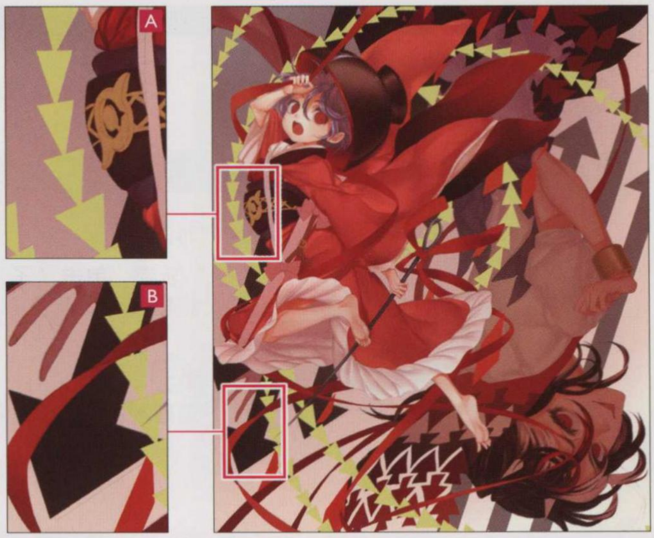


给背景添加图案

现在我们来给背景添加几何图案。

使用“1-4”创建的自定义修饰笔刷直接进行绘制。A

另外，绘制黑色的箭头标示时，可通过复制&粘贴来增加数量，然后通过执行“编辑>变换>缩放/旋转”菜单命令来调整箭头标示的尺寸以及位置。B



6-3

POINT

混合模式2（柔光、强光）

柔光

叠加颜色的浓度决定着混合效果的不同。如果叠加的颜色比浓度为50%的灰色更亮，那么就像进行了“减淡”处理一样，得到的颜色比原来的颜色更亮。

如果叠加的颜色比浓度为50%的灰色更暗，那么就像进行了“加深”处理一样，得到较暗的颜色。

如果叠加了浓度为50%的灰色，那么就会还原到叠加之前的效果。

绘制时如果不与有颜色的部分重叠，那么就会表现为白色。

与下方图层的颜色完美融合在一起，能够给人以柔和的视觉感受。



强光

如果叠加的颜色比浓度为50%的灰色更亮，那么就会得到近似于“滤色”处理的亮色。

如果叠加的颜色比浓度为50%的灰色更暗，那么就会得到近似于“正片叠底”处理后的暗色。

如果叠加了浓度为50%的灰色，那么就会还原到叠加之前的效果。如果绘制时不与有颜色的部分重叠，当叠加的颜色比50%的灰亮时，将会表现为白色；当叠加的颜色比50%的灰暗时，则表现为原来的颜色。

表现出直接接受光线照射的效果。



Finish

07 润色完成

描绘瞳孔

现在我们来绘制瞳孔。这里我们在绘制时注意表现出针妙丸与正邪的对比。

对于针妙丸，我们使用红色和蓝色这一组相反的色调来描绘瞳孔，使瞳孔给人的印象更加鲜明。A

此外，加入清晰的黄色与白色的高光。B

相反，我们在描绘正邪的瞳孔时，要尽量控制颜色的种类和高光。C

7-1



添加纹理素材

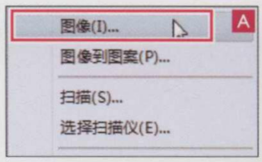
我们为角色和服的下摆处添加日式风格的纹理素材※。

首先，执行“文件>导入>图像”菜单命令载入纹理素材，然后执行“图层>栅格化”菜单命令将其变换为标准图层。A

在和服的填色图层上方添加纹理素材图层，并创建为剪贴蒙版，不需要的部分使用“橡皮擦”工具将其擦除。此外，将蒙版图层的混合模式设置为“正片叠底”，并根据平衡感来降低不透明度。B C

7-2

※《和风传统纹样素材集 雅》（SB creative刊）中收录的素材。





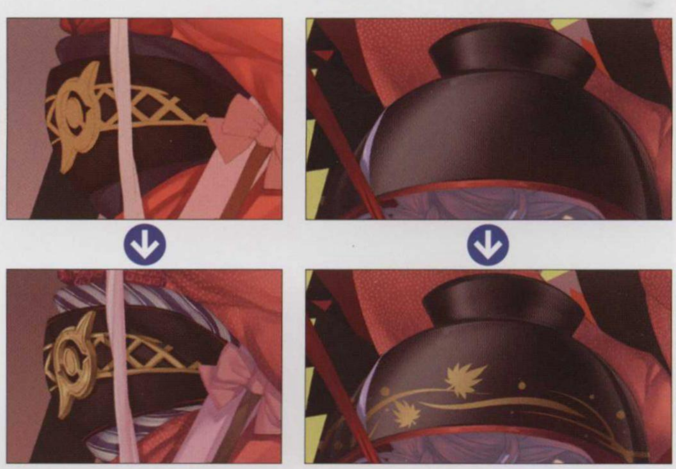


描绘纹样

接下来我们对针妙丸和服带子的纹样以及木碗的图案等细节部分，都进行细致的描绘。

通过对整个插画的主体部分进行非常细致的描绘，以达到吸引读者视线的目的。

7-3



7-4

进一步强调两个角色的对比

在即将最终完成整幅插画的时候，我们再来对整体的色调进行一次调整。通过添加色调调整图层以及“6-2”中的混合模式图层，进一步加强针妙丸与正邪两个人的对比。





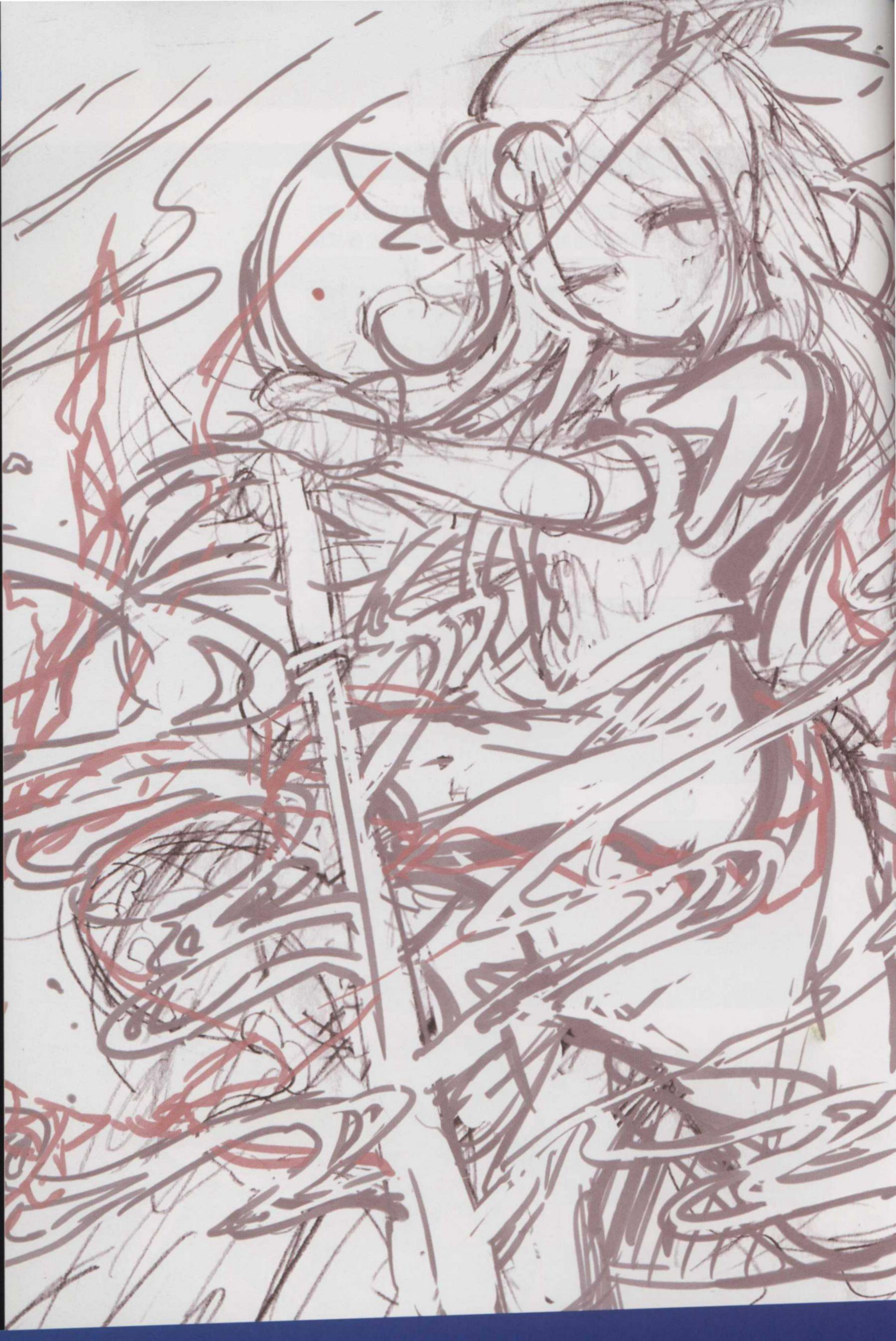
7-5

完成

最后，进一步加工不满意的部分以及个别细节部分，完成绘制。



比那名居天子



HISONA

HISONA


Eastern Sky
Scarlet Percept
Bhavaagra as Seen Through a Child's Mind

Color Palette



头发 -HAIR-

R 173 G 138 B 137	R 131 G 100 B 101	R 90 G 70 B 81

眼睛 -EYES-

R 255 G 196 B 88	R 198 G 86 B 43	R 81 G 38 B 14

皮肤 -SKIN-

R 248 G 228 B 201	R 213 G 147 B 100	R 180 G 109 B 74

服装 -CLOTHES-

R 240 G 221 B 201	R 220 G 186 B 152	R 153 G 102 B 75
R 109 G 69 B 49	R 76 G 49 B 40	R 46 G 31 B 28

小物件 -ACCESSORIES-

R 238 G 214 B 78	R 152 G 136 B 64	R 146 G 85 B 84
R 154 G 104 B 75	R 251 G 213 B 128	R 188 G 119 B 58

火焰 -FLAME-

R 230 G 180 B 79	R 238 G 125 B 60	R 203 G 87 B 45

Profile

HISONA

主要作品包括《FireAlpaca start BOOK》、《东方绘技帖》（玄光社）的创作讲解插图，以及《游戏制作者的北欧神话事典》（翔泳社）的插图。另外还参与同人音乐社团的套封插图创作。

另外还在同人社团“suoiretsym”中重点参与东方Project活动。

COMMENT

每一次创作插图都能有不同的创作方法，也可以说是“随机应变”的类型吧。如果能在创作插画方面对大家有所帮助，那我将感到非常荣幸。

WEB 【suoiretsym】http://suoiretsym.com/

Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=173260

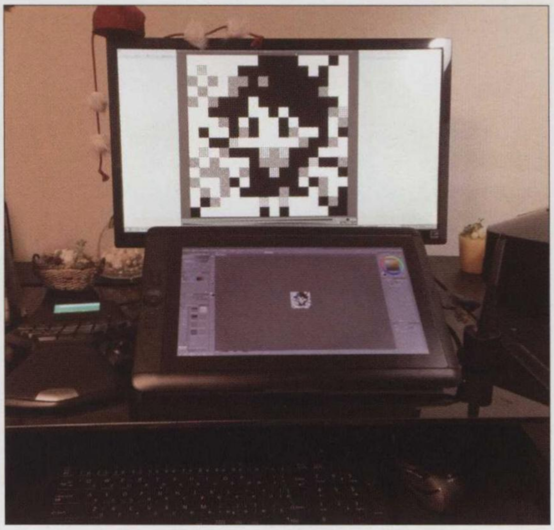
Twitter https://twitter.com/hisona_

PEN TABLET Wacom Cintiq13HD

Preparation

01 准备

操作环境



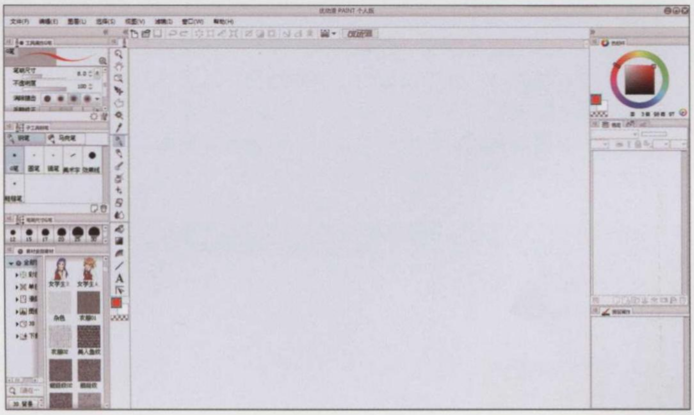
这是平时的操作环境。

液晶手绘板（Cintiq 13HD）中，显示的是优动漫PAINT的画面。

PC端的主面板中放大显示着“导航窗口”面板。这样一来，就可以一边对整体插画进行确认一边进行操作了。

1-1

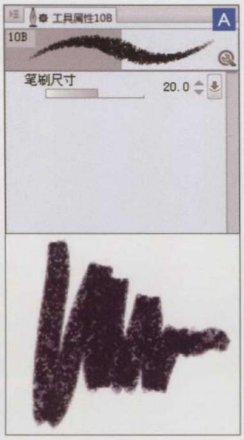
优动漫PAINT界面



优动漫PAINT的功能非常多，如果保持初始状态在使用时可能比较混乱，因此，我们可以将几乎不怎么用的功能面板隐藏起来。并将工具、工具属性、子工具、笔刷尺寸等各个面板放于左侧，色相环、图层、图层属性等各个面板放于右侧。素材面板虽然只有在绘制漫画的时候才会用到，但由于漫画与彩色插图都是在同一个界面进行操作的，因此我们在这里让它保持显示的状态。

1-2

笔刷素材的下载





用于绘制线稿的“◆铅笔组35种”的“10B”笔刷A，和用于火粉的“和风渗化浓钢笔”笔刷B，这些笔刷都是感兴趣的绘师免费发布的素材。大家可以在与“优动漫PAINT”同时安装的“绘画助手”的“找灵感>素材中心”中进行下载。

1-3

POINT

素材的下载

如果默认的素材不能满足你的需求，还可以从与“优动漫PAINT”同时安装的“绘画助手”的窗口中寻找新的素材并下载使用。可以下载的素材不仅有笔刷素材，还有纹理素材、3D素材等，种类非常丰富。

启动“绘画助手”

如果想要启动“绘画助手”，可通过在PC端的“开始”菜单以及桌面的图标进行启动。

如果您已经注册了“绘画助手”的会员，那么就可以直接单击“登录”按钮，输入注册的邮箱地址和密码就可以登录了。如果您还没有注册，单击“注册”注册成为会员。当然，即使您不是“绘画助手”的会员，也可以下载素材，但是如果注册了会员，那么可下载的素材种类会更加丰富。



寻找素材并下载

要想下载素材，首先单击“绘画助手”窗口的“找灵感”按钮，在“素材中心”选项面板中来寻找素材。若发现了喜欢的素材，就可以单击它的缩略图，从素材的详情页面进行下载。

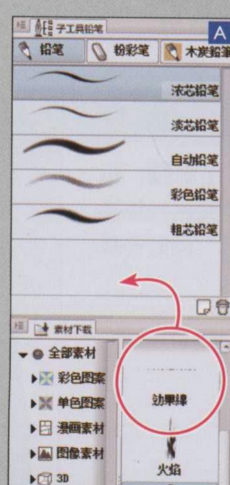
另外，这些素材既有可以免费下载的，也有需要付费下载的。

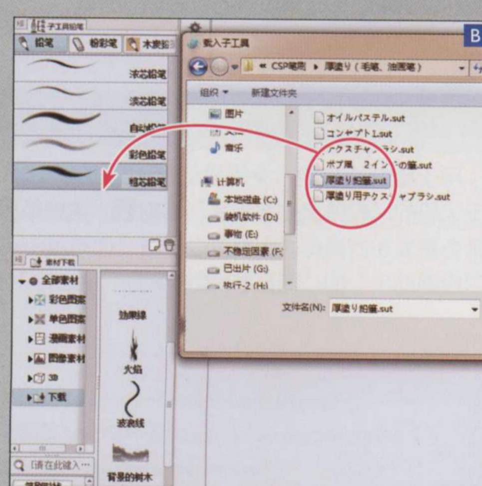


导入下载的素材

在“绘画助手”中下载的素材，都保存在素材面板的“下载”文件夹中。如果下载的是笔刷素材，则可以将其拖曳到“子工具”面板中，笔刷就添加成功了。如果是图像素材，则可以将其拖曳到画布上，这样一来就粘贴成功了。A

另外，如果不是在“绘画助手”窗口中下载的素材，也可以通过PC端将其导入。B





Rough Sketch

02 草图

手绘草图之后再导入电脑中

草图是使用细铅笔和素描本手绘的。画好的草图，在经过扫描导入电脑中之后，还可以对细节部分进行调整，因此我们在绘制草图的时候可以尽情地大胆描绘。

天子在“DOUBLE SPOLIER”和“弹幕天邪鬼”中表现出了非常勇猛的动态，因此这里我想要表现出角色的帅气。A

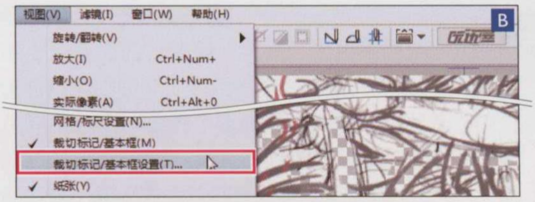
草图画好之后，执行“文件>新建”菜单命令来创建分辨率为350dpi的新画布。由于本次绘制的插图是需要印刷的，所以我们执行“视图>裁切标记/基本框设置”菜单命令来设置裁切标记，这样就不会使插图中重要的部位被裁切掉了。B C

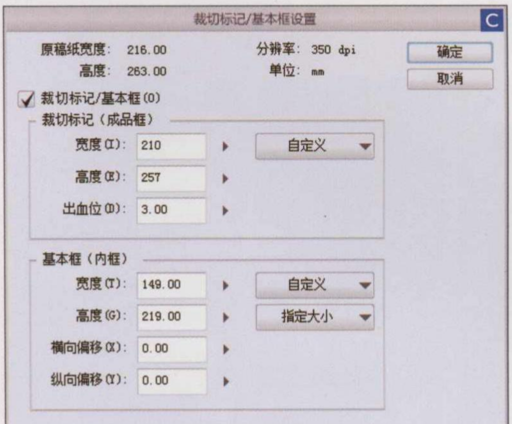
执行“文件>导入>图像”菜单命令来导入图像（或者通过“文件>导入>扫描”菜单命令直接扫描）。

扫描的图像可以通过执行“图层>栅格化”菜单命令来转换为标准图层。还可以通过执行“编辑>变换>自由变换”菜单命令来变更绯想剑的角度。同时补充绘制绯想剑发出的火焰和背景中的要石，并对不满意的部分进行调整。D

2-1


A


B


C


D

Line Drawing

03 线稿

3-1 绘制线稿时要注意线条的强弱表现

因为我不擅长用软件绘制那种特别流畅的线条，所以我使用“1-3”中准备的铅笔笔刷“10B”笔刷来绘制线稿。

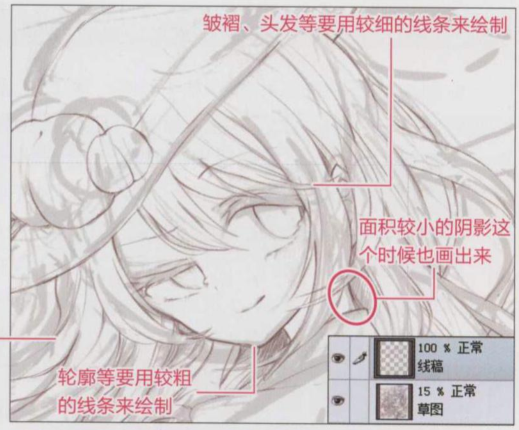
将草图的不透明度降低为15%，比较薄，然后在上方新建图层进行线稿的绘制。

轮廓线等主要的线条可以粗一些，而皱褶、头发等细小的线条则要画得细一些。

另外，一些面积较小的阴影，这个时候也可以先绘制出来。

线条颜色

R 115
G 95
B 87



3-2 画好手部和剑的底稿之后再描绘线稿

草图阶段的手部和剑绘制得太过粗糙，因此我们先描绘这两部分的底稿。在草图上方新建图层描绘底稿，然后在线稿上新建线稿图层进行清稿。画出手指甲可以让角色比较有女人味，我很喜欢这样的表现方式。



3-3 在其他图层中绘制火焰

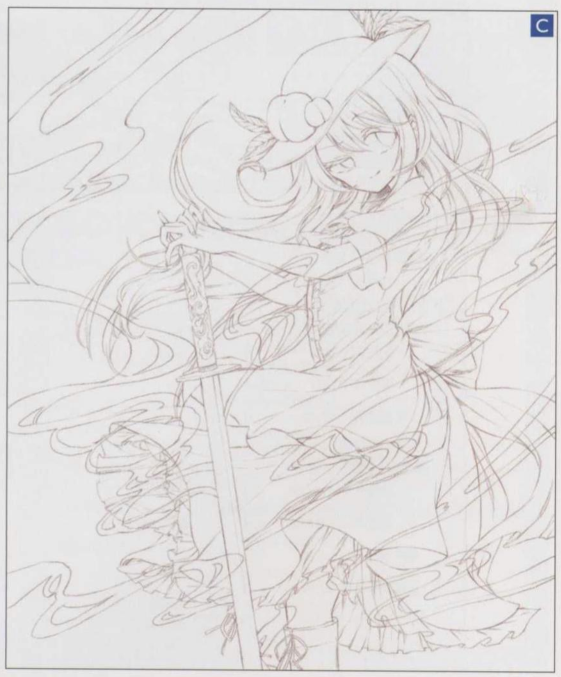
绯想剑发出的火焰，由于在后面会进行通透处理，因此这里在其他的图层上进行描绘。A

绘制火焰时要意识到火焰的来源、空气流的旋转、以及向上方扩展的动态。B

线稿的绘制就完成了。C







Underpainting

04 涂底色

火焰的底色

首先我们来填充火焰的底色。

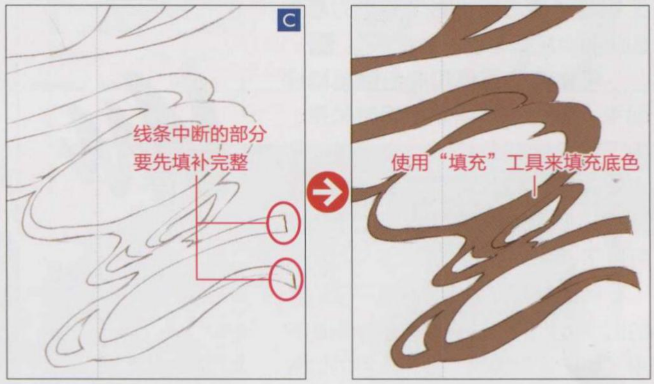
只显示火焰线稿，在线稿下方新建图层。A

线条中断的部分要先填补完整之后，再使用“填充”工具来填充颜色。这时，在“工具属性”面板中勾选“多图层参照”复选框，启用“全部图层”。这样一来就可以同时参照多个图层进行填充了。因此，选中线稿图层，使用“魔棒”工具创建选区，选中要填充底色的图层，这样就可以节省填充的步骤了。B C

使用“填充”工具无法填充到的细小部位，可以使用“钢笔”工具进行填色。这样火焰的底色就填充完成了。







角色及小物件的底色

除火焰外，我们还要填充角色和小物件等的底色。

只显示角色、小物件的线稿，在线稿下方新建图层。

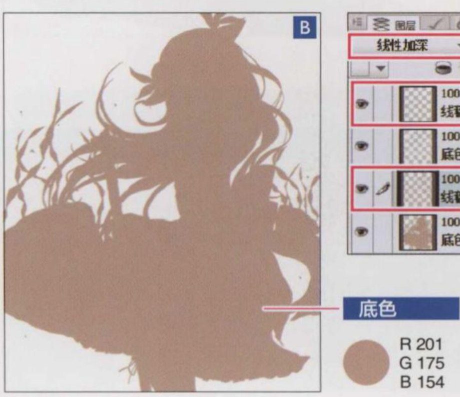
图层创建好之后，首先使用绘制线稿的铅笔笔刷“10B”笔刷，沿着线稿边缘上一圈色。这样一来，在填充颜色的时候就会更有韵味。A

边缘上色完成后，使用“填充”工具来填色。边缘部分还保留着铅笔的质感，线条的内侧都填充了底色。B

填色完成之后，将两个线稿图层的混合模式都设置为“线性加深”。这样一来，填充的颜色与线稿部分就会恰到好处地融合在一起，并且线稿颜色会变深。C

然后暂时先将火焰的颜色变换为白色，这样底色就完成了。D









05 上色-角色

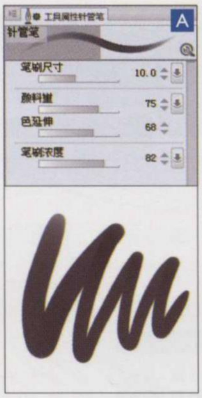
5-1 给整体添加明暗关系

现在我们开始进行细致上色。

上色时主要使用的是以“画笔”工具的“不透明水彩”笔刷为基础创建的自定义笔刷“针管笔”。A

将火焰的线稿和底色图层隐藏起来，首先给整体添加明暗关系。由于细节的部分可以一边上色一边进行调整，因此目前可以粗略地上色，只要能区分清楚亮部和暗部就可以了。

我们要在“4-2”中填充了底色的图层上直接添加明暗关系，因此启用“锁定透明像素”，涂色的时候注意不要超出底色的范围。B C

A


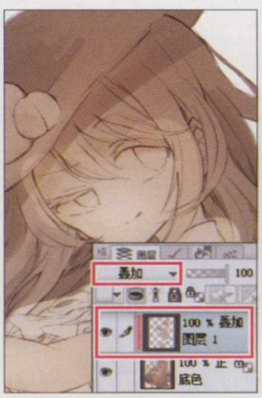
B


C


5-2 通过叠加图层来上色

在添加明暗关系的底色图层上方新建图层，并单击“创建剪贴蒙版”按钮，将混合模式设置为“叠加”。

这样就可以在保持“5-1”中创建的明暗关系的基础上进行上色，以获得非常和谐的色调。





POINT

单色绘画法

单色绘画法指的是，首先使用单一的色调来描绘浓淡，清晰地表现出亮部和暗部，然后在这个基础上进行上色的技法。那么，在数码绘图的情况下，就是在描绘了浓淡的图层上方创建混合模式为“叠加”的图层，然后再上色。这样一来，就可以在维持下方图层明暗关系的基础上进行上色了。不仅仅是“叠加”图层，还可以使用“正片叠底”图层来添加阴影，或者使用“线性减淡（添加）”图层来给光线直射的部分上色，从而更好地强调出明暗关系。

5-3 使用吸管工具边拾取颜色边填色

填色到一定程度时，执行“图层>向下合并”菜单命令，将叠加图层与填色图层合并，细致地进行上色。

基本方法是使用“吸管”工具吸取想要细致上色部分附近的颜色，使用“针管笔”笔刷一边调整细节一边上色。A

由于在“4-2”涂底色的时候，使用了铅笔笔刷“10B”笔刷围绕线稿边缘上色，因此这里填色的感觉有点类似手绘的风格。B



5-4 上色时要充分注意细节部分

关于头发的上色，覆盖到脸部的部分要使用混合了少许肤色的颜色，这样能够表现出通透感。另外，脸颊部分要添加淡淡的红色调。A

头发在皮肤上形成的阴影，是明暗关系较为清晰的部分，因此边界部分用深色来绘制。B

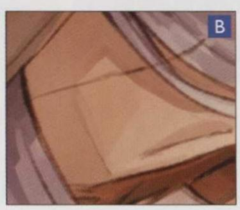
瞳孔在绘制时要注意上睫毛和上眼睑的阴影部分，即眼睛的上半部分是暗部，下半部分是亮部。暗部与亮部的分界线同样要用深色线条来绘制。C

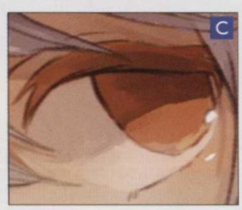
在脖子和头发阴影部分的边缘加入少许带有蓝色调的反射光。在这里加入反射光，目的是减少阴影部分的黏着感。D

手臂和手部要描绘得圆润流畅一些，手指甲涂上红色，更能够强调出女性的感觉。E

整体上基本都是使用自定义笔刷“针管笔”来填色的，皮肤和眼睛的高光使用“10B”铅笔笔刷来描绘。











5-5 给皱褶上色

皱褶分为两个阶段来进行上色。

对于阴影较多的部分以及颜色较暗的部分，与其说是“描绘阴影”，不如说是“表现光亮”。我们首先填充暗色调，然后再在上面添加亮色调。



5-6

给帽子上色

帽子的外形有一定弧度，但是整体给人质地较硬的感觉，因此粗略绘制的阴影边界我们将用“混色”工具的“水彩溶合”笔刷来使其变模糊。A

另外，由于帽子的材质并不是强烈反光的材质，所以这里我们要控制高光的使用。B

对于桃子和树叶，我们可以参考着照片资料来进行填色。C



5-7

给袖子上的金属上色

我们把袖口部分想象为金属质地，因此表现出稍微强烈的高光和阴影的色差，体现出金属的质感。



POINT

混合模式3（叠加、减去、加深、线性减淡）

叠加

以下方一个图层的颜色为基准，对“正片叠底”和“滤色”进行识别后混合。混合之后，亮部会变得更亮，暗部会变得更暗。



减去

将下方图层的颜色减去后，与设置的图层颜色进行混合。因为从下方图层的颜色中减去了叠加图层的颜色，所以图像基本上是变暗了。



颜色加深 / 线性加深

可以得到胶卷照片的加深效果。将下方一个图层图像的颜色变暗，并增强了对比度之后，混合设置图层的颜色。

“线性加深”指的是减弱对比度，使整体变暗。



线性减淡（添加）/ 线性减淡（发光）

将下方图层的颜色减淡后，与设置的图层颜色进行混合。混合后的图像比原来的颜色要亮。在想要表现发光效果时很有用。

“线性减淡（发光）”用于半透明部分时能够获得更强烈的效果。



Paint - Accessories

06 上色–小物件

给光线较强的部分上色

裙子上彩虹色的装饰物，我们将其想象为有光泽质感的物件。上色时，我们在底色图层上方新建混合模式为“线性减淡（发光）”的图层，并加入强烈的高光使其变得耀眼，同时将颜色的分界处稍微模糊一下。A

在瞳孔的下半部，使用“喷枪”工具的“渐强”添加少量的光线。B

完成后执行“图层>向下合并”菜单命令，将“线性减淡（发光）”的图层与底色图层合并起来。C

6-1

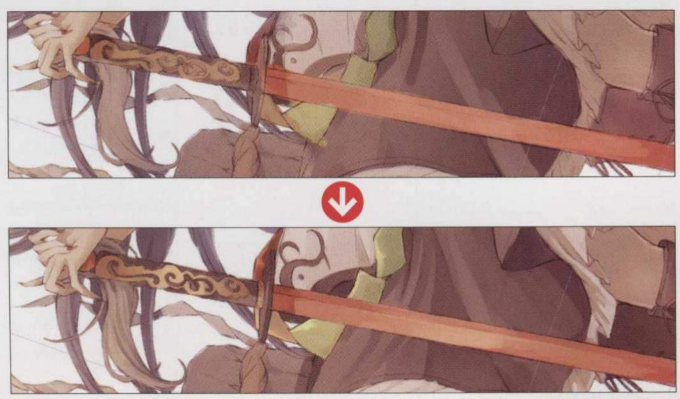


给绯想剑上色

我们将绯想剑的剑柄也设定为金属的质地。通过“吸管”工具拾取“5-7”中填充的袖口颜色进行填充，同样要表现出稍强的高光和阴影的色差。

剑刃部分的上色也要表现出金属的质感。

6-2



给要石填色

给要石填色时要表现出凹凸不平的表面质感。凸出的部分用较亮的茶色来填充，凹陷的部分用较暗的茶色来填充，以表现出凹凸不平的质感。

同时，在下方添加蓝白色的反射光。

6-3



Paint - Other

07 上色-其他

给火焰上色

首先，将火焰的线稿和底色图层显示出来，启用底色图层的“锁定透明像素”▣。使用“吸管”工具拾取绯想剑刃的中间色，用来填充火焰的底色图层。A

拾取剑刃深色部分的颜色，粗略地填充阴影色。B

细化阴影色。拾取剑刃亮部的颜色，使用同样的方法来填充高光部分。C



7-1

使火焰变通透

要想使火焰变得通透，如果只是降低图层的不透明度，可能得不到很好的效果，因此这里使用降低了浓度的“喷枪”工具的“渐强”，只改变一部分的通透感。

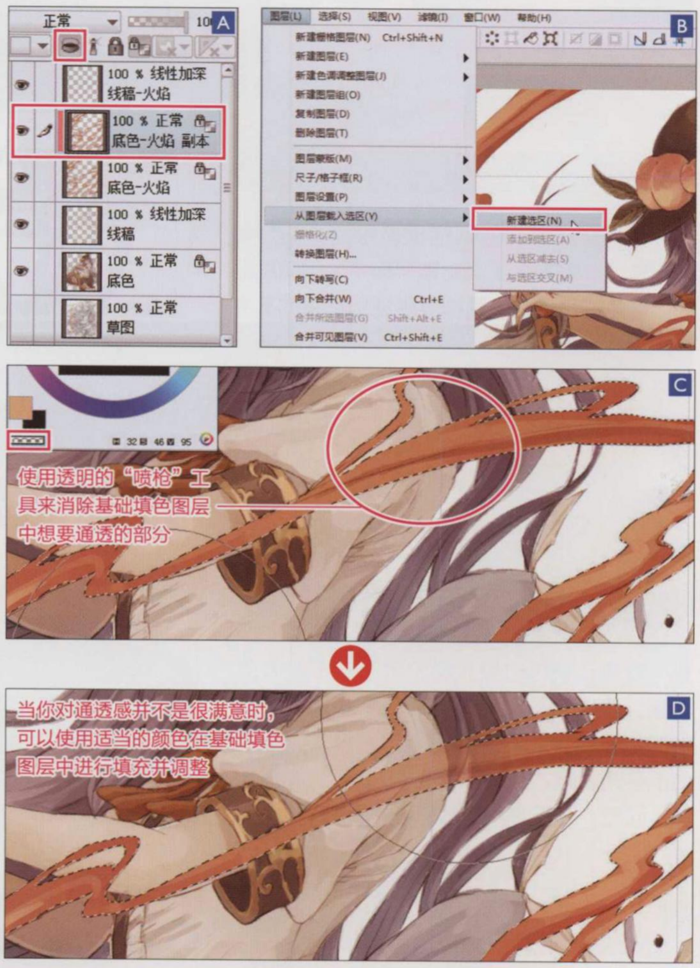
如果直接擦除部分火焰的颜色，虽然也可以变得通透，但是在后期调整通透感的时候，还需要再次同样地重新填充颜色与浓淡，这样的方式并不是很方便。

因此，这里我们首先执行“图层>复制图层”菜单命令来复制火焰的填色图层，对复制得到的图层进行“创建剪贴蒙版”▣的操作。A

执行“图层>从图层载入选区>新建选区”菜单命令来创建火焰填色的选区。B

这样一来，火焰的颜色与浓淡就得以维持。我们就可以使用透明的“喷枪”工具在基础填色图层的选区内擦除颜色了。或者如果不满意的话还可以重新涂上适当的颜色，直至调整到自己满意的通透感。C D

完成之后，取消选区，与剪贴蒙版图层合并起来。



7-2

让火焰发光

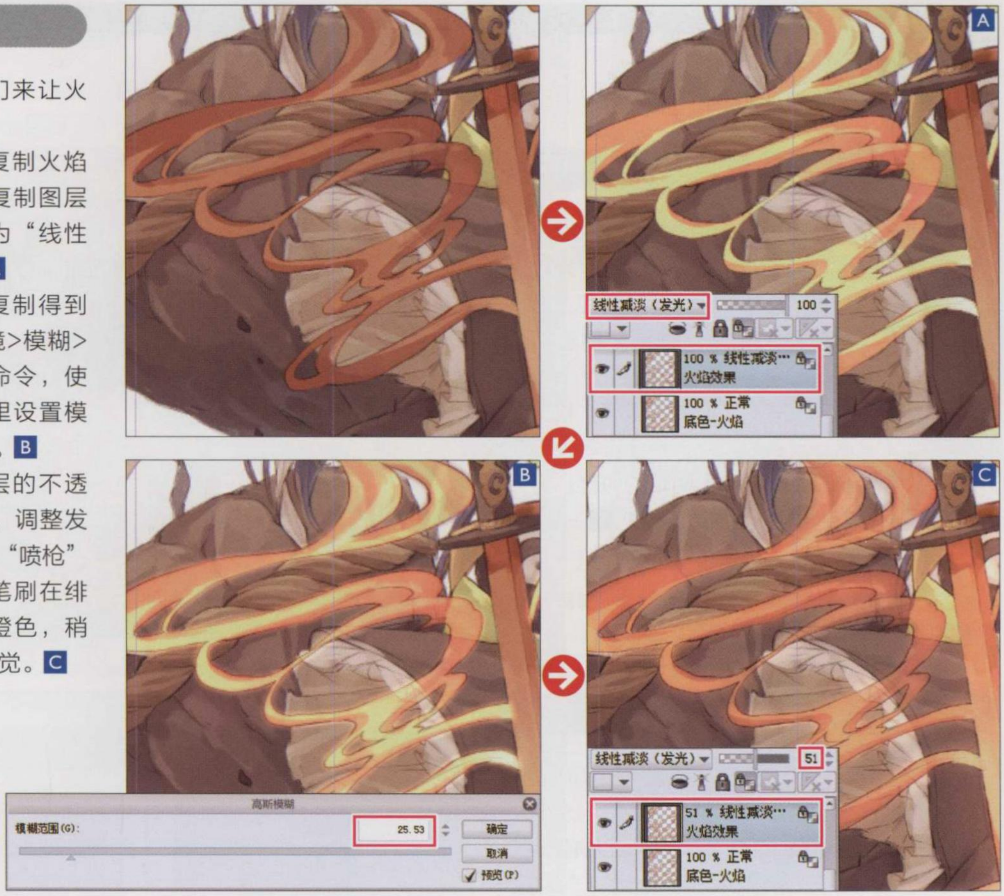
接下来，我们来让火焰发光。

首先，再次复制火焰的填色图层，将复制图层的混合模式设置为“线性减淡（发光）”。A

接下来，对复制得到的图层执行“滤镜>模糊>高斯模糊”菜单命令，使其变得模糊。这里设置模糊的范围为25.53。B

最后，将图层的不透明度降低为51%，调整发光度。同时，使用“喷枪”工具的“渐强”笔刷在绯想剑的上端涂上橙色，稍微表现出发光的感觉。C

7-3



给背景上色

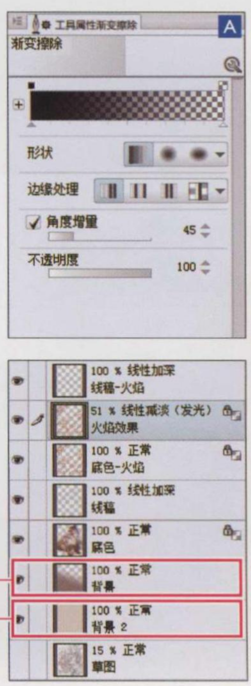
背景由两个图层组合而成。

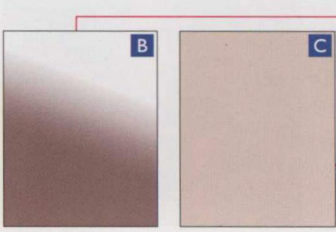
上方图层使用茶色填充后，使用“渐变”工具的“渐变擦除”工具擦除上面的部分。A B

下方图层全部使用米色来填充。C

这样一来，整体的上色就基本完成了。D

7-4







08 深入描绘

调整整体的色调

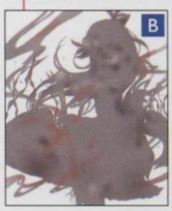
给画面的一部分上色，调整整体的色调。

执行“图层>新建图层组”菜单命令来新建图层组，将主要的图层都集中起来。然后在上方新建混合模式为“叠加”的图层，通过“创建剪贴蒙版”来给图层组创建图层蒙版。A

使用“喷枪”工具的“渐强”工具，将皮肤等明亮的部分填充为偏白的颜色，将头发等较暗的部分填充为偏黑的颜色，强调出明暗的对比。另外，火焰以及眼睛等部分填充上红色。B※ C

※ 为了使填充的部分更容易看清，我在角色的剪影上为要填充的部分添加了一层薄薄的灰色。







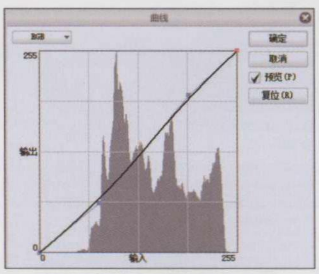
强调填充的红色调

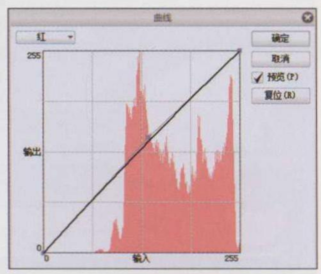
执行“编辑>色调调整>曲线”菜单命令对角色的填色图层的色调进行调整。

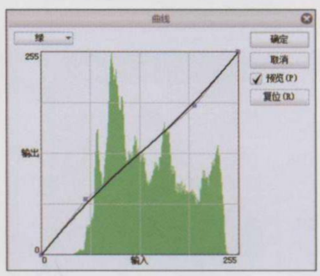
突出整个画面的偏红色调，以求与火焰协调，因此需要对“RGB”、“红色”、“绿色”、“蓝色”几个通道进行细致的调整。

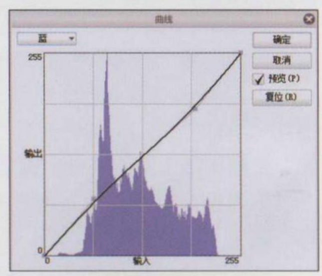








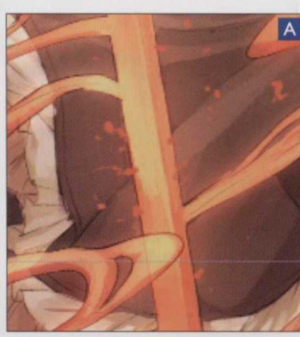


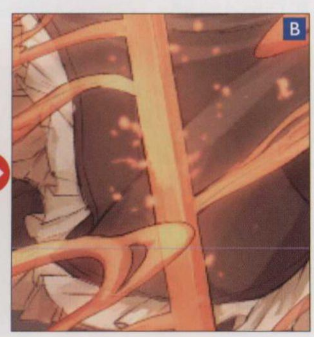


添加火焰的火星

在图层的顶部新建图层，使用“1-3”中准备的笔刷“和风渗化浓钢笔”，围绕绯想剑一点一点添加火星。A

如“7-3”的火焰一样，复制图层，并使用“高斯模糊”使其变得模糊。再将混合模式设置为“线性减淡（发光）”。B





将视线引至中央

8-4

创建圆形的渐变效果，将读者的视线引至中央部分。

选中“渐变”工具，设置从透明到深灰色的渐变效果，将“形状”设置为“圆”。A

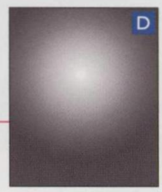
在画面中央创建透明的圆形渐变效果之后，单击“创建剪贴蒙版”按钮，在“8-1”中创建的叠加图层上方创建蒙版图层。B C D

将蒙版图层的混合模式设置为“颜色加深”，并将不透明度降低到15%，调整色调。E F











加深线稿

8-5

此时我们发现线稿的线条较细，因此选中线稿图层并执行“图层>复制图层”菜单命令进行复制，将复制得到的图层不透明度降低到43%，调整线条的浓度。

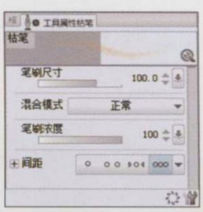
执行“图层>向下合并”菜单命令，将复制的线稿图层和原来的线稿图层合并起来。



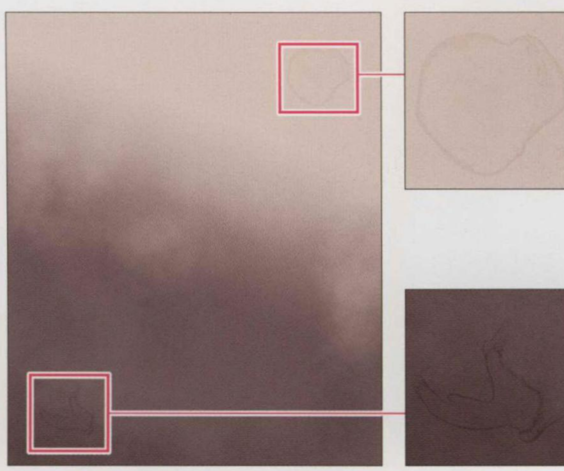
深入绘制背景

8-6

由于背景的绘制还不够充分，这里将“7-4”中创建的两个背景图层合并起来，通过“修饰”工具的“枯笔”笔刷将其混合。进一步在背景的右上方和左下方做出晕染的效果。使用“和风渗化浓钢笔”笔刷和“混色”工具的“纤维渗化”笔刷来描绘。将渗化图层的不透明度降低到24%，并将混合模式设置为“颜色加深”。







Finish

09 润色完成

添加径向模糊

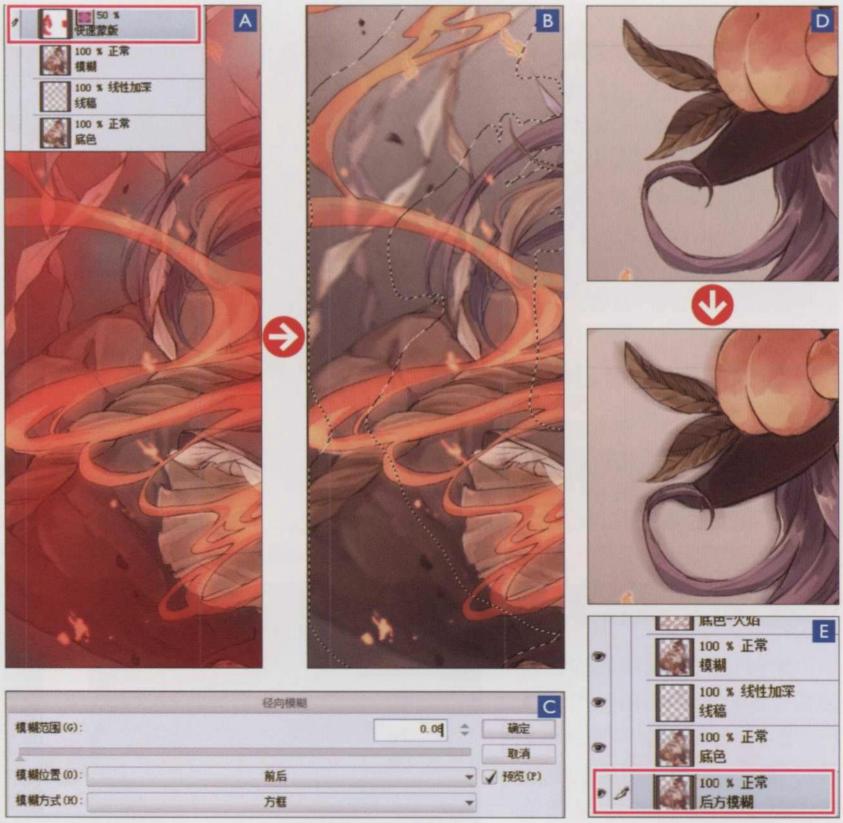
现在给要石添加模糊效果，稍微体现出摇晃的感觉。

首先，复制线稿图层和上色图层，并将它们合并起来。

然后执行“选择>快速蒙版”菜单命令。在创建为快速蒙版的图层上，使用笔刷等进行绘制，就可以创建出复杂形状的选区。这里我们使用“喷枪”工具对想要进行模糊处理的要石进行描画。A

选区创建完成后，解除快速蒙版，然后执行“滤镜>模糊>径向模糊”菜单命令来添加模糊效果。B C

接下来，复制线稿和上色图层，并进行合并，整体添加径向模糊。对整体进行模糊处理的图层可以放在所有图层的最下方，只在角色的周围表现出模糊的效果。D E

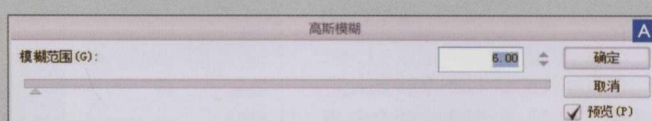


POINT

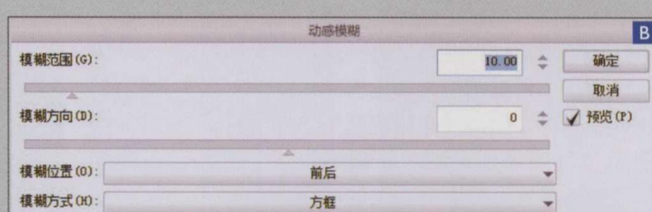
“模糊”滤镜

在“滤镜>模糊”菜单命令中，包含有各种各样可以使图像变模糊的滤镜。

“高斯模糊”是可以将整体图像或者是选区范围内的图像均匀地变模糊的滤镜。在打开的对话框中可以设置“模糊范围”，调整模糊的强度。A



“动感模糊”是一种可以表现出快速移动时的模糊效果的滤镜。在打开的对话框中可以设置“模糊范围”、“模糊方向”、“模糊位置”以及“模糊方式”，来调整模糊的强度以及方向等。B



“径向模糊”是一种可以表现出放射状模糊效果的滤镜。在打开的对话框中可以设置“模糊范围”、“模糊位置”和“模糊方式”，并通过拖动来更改动感模糊的中心点位置，以此调整模糊的强度以及模糊开始的位置。除此之外，还有“模糊”、“进一步模糊”以及启用消除锯齿的“平均”滤镜等。

输入文字

在插画的中下部，我们通过“文本”工具来添加文字。在“工具属性”面板中可以设定字体和大小。A B

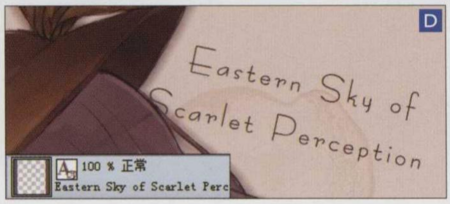
输入完成之后，可以通过“对象”工具来调整文字的位置。然后将文本图层的不透明度降低到81%，将混合模式设置为“颜色减淡（发光）”。C

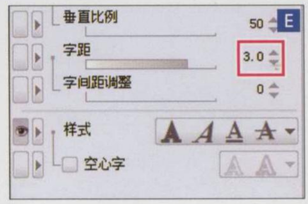
接下来，我们还要在天子的头部旁边输入文字。输入文字之后打开“子工具高级选项”面板，将字距设置得稍微大一些，文字稍微倾斜一些。因为是文本图层，所以无法对角度进行调整，因此执行“图层>栅格化”菜单命令，再执行“编辑>变换>自由变换”菜单命令来进行旋转。D E











完成

创建混合模式为“减去”的渐变填充的效果图层，强调下部的文字。细微地调整各个图层的不透明度，完成插画。最终的图层数量一共有16个。














菩薩行深般若波羅蜜多時照見五
皆空度一切苦厄舍利子色不異空空不


ほうじゅう ぬえ




JUNE BRIDE!

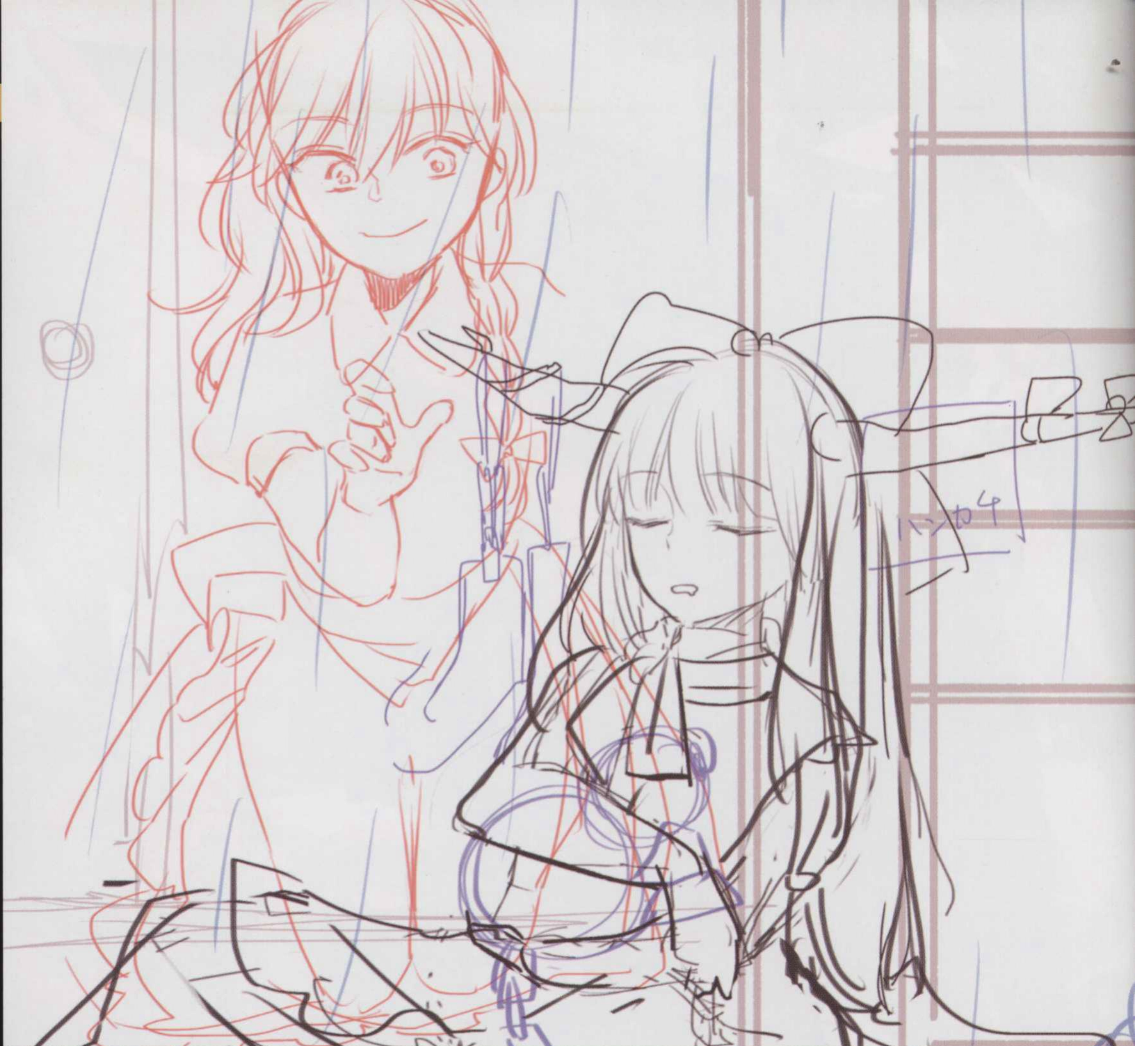

The 5th
anniversary







霧雨魔理沙 & 伊吹萃香



YONURIME YONURIME



Color Palette



头发 -HAIR-

R 255 G 235 B 174	R 209 G 168 B 95	R 173 G 117 B 27
R 255 G 255 B 216	R 216 G 158 B 69	R 164 G 83 B 21

皮肤 -SKIN-

R 252 G 238 B 215	R 252 G 203 B 168	R 230 G 161 B 116
R 255 G 243 B 224	R 247 G 206 B 184	R 228 G 171 B 148

服装 -CLOTHES-

R 211 G 180 B 176	R 70 G 8 B 23	R 14 G 5 B 5
R 227 G 166 B 62	R 194 G 97 B 24	
R 243 G 220 B 218	R 212 G 185 B 179	R 202 G 170 B 155
R 137 G 85 B 138	R 56 G 24 B 100	R 11 G 5 B 40
R 216 G 35 B 8	R 148 G 35 B 24	

Profile

YONURIME

曾为《东方幻想画报 诗片-Fragment IV-》、《东方幻想画报伍~诗片纺~》（虎之穴）插图供稿。

除此之外，还参与同人小说社团的封面、插图以及音乐社团的套封插画等的创作。

另外还活跃于同人社团“yonurime”。

COMMENT

最喜欢魔理沙和萃香，非常开心能够把她们绘制出来。

WEB 【yonurime】http://nyonu.fool.jp/

Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=111793

Twitter https://twitter.com/nyonu

PEN TABLET Wacom Intuos5

Rough Sketch

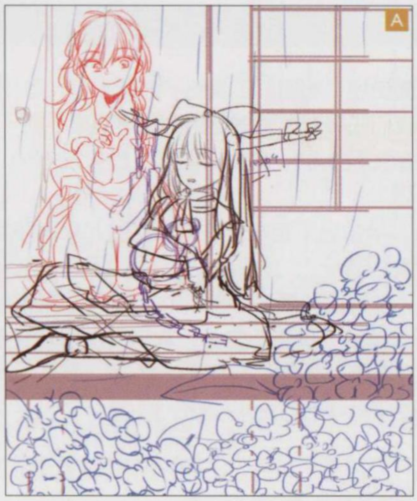
01 草图

分图层来绘制草图

首先执行“文件>新建”菜单命令创建分辨率为350dpi的新画布，我们来绘制草图。

绘制草图时，角色和背景要分别画在不同的图层上。草图绘制完成之后，执行“图层>新建图层组”菜单命令来创建图层组，将图层集中起来。对于草图，可以通过执行“图层>图层设置>设为草稿图层”菜单命令来将其设置为草稿图层。A B

此外，如果线条的颜色都相同，可能会显得很混乱从而难以分辨，因此可以在“图层属性”面板中启用“图层颜色”，给不同的图层设置不同的颜色。C







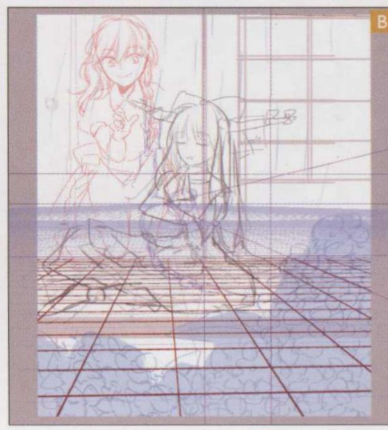
创建背景指针

我们可以下载绘制背景线条时的指针，也就是“3D网格（可动）※”素材，并进行配置。单击配置的素材图层的符号（见右侧图中的标记），将“不透明度”设置为0%，只显示网格和透视尺。A

并且，使用“操作”工具的“对象”工具，根据草图来调整背景的位置。B

※ 可以在与“优动漫PAINT”同时安装的“绘画助手”的“素材中心”中进行下载。





POINT

透视画法（透视）

所谓透视画法，就是“将眼睛看到的三维立体图像正确地表现在二维平面上的技法”。在透视画法中，我们首先要确定是从哪个角度来观察插画，也就是确定视角。

接下来，我们要确定消失点。所谓消失点，指的是从插图的近处向远处延伸的线条的汇集点。消失点位于插画视角的高度（视平线）。从消失点延伸的线条就是指针。沿着指针来表现纵深感，并进行绘制，这就是透视图法。

一般大家熟知的透视画法有“一点透视画法”、“二点透视画法”、“三点透视画法”这三种。

一点透视画法在从正面观察对象物时使用。首先取一个消失点，从消失点引出放射状的指针，然后根据指针进行绘制。这里的插图使用的基本都是一点透视图法。

二点透视画法，是将一点透视画法的视角进行左右偏移，从斜侧面来观察对象物并进行绘制的方法。

三点透视画法，是在二点透视画法的基础上，再将视角进行上下偏移，俯视或仰视对象物并进行绘制的方法。

Line Drawing

02 线稿

绘制背景的线稿

绘制线稿时，基本上都使用“画笔”工具的“油彩平笔”笔刷进行绘制。A

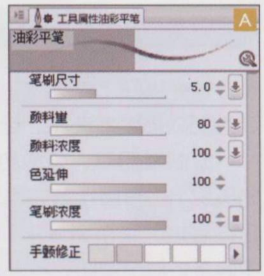
为了便于绘制线稿，我们先降低草图图层组的不透明度。B

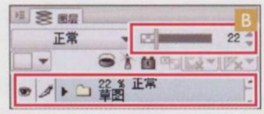
背景线稿是绘制在矢量图层上的。单击“图层”面板底部的“新建矢量图层”按钮来创建新的矢量图层。C

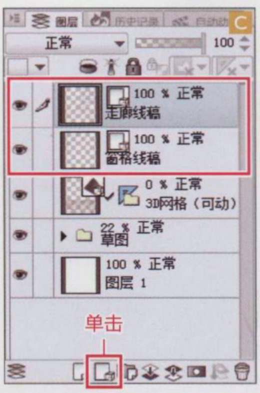
矢量图层创建好之后，单击启用画布上方命令栏的“吸附于特殊尺”，以草图为基础，根据尺子来绘制背景。D

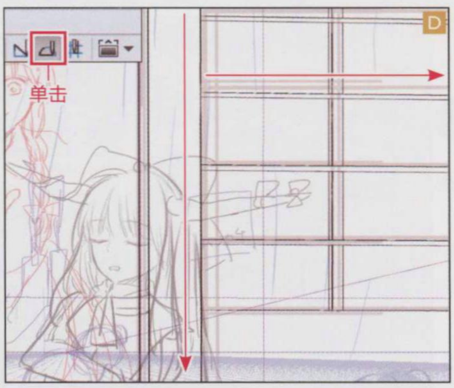
选择“橡皮擦”工具，在“工具属性”面板中，将“矢量擦除”设置为“到交点”。这时如果使用“橡皮擦”工具的“矢量”工具，就可以使用轻轻描线的方式对矢量图层上线条与线条的交点处进行擦除。E F

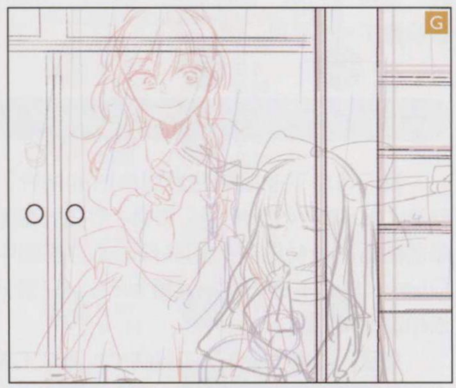
里侧的拉门和走廊也使用同样的方法来绘制。G H



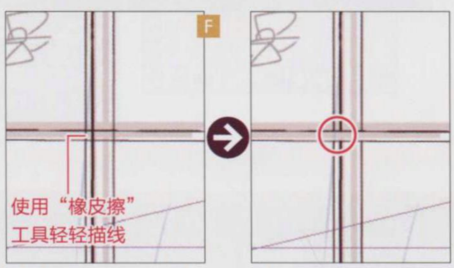


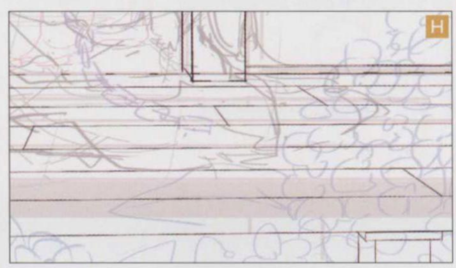












POINT

矢量图层

所谓矢量图层，指的是操作矢量线条的图层。所谓矢量线，就是首先创建多个被称为“锚点”的坐标点，使用“中心线”将点与点连接起来的线条。锚点和中心线都可以通过“操作”工具的“对象”、“修正线”工具以及“橡皮擦”工具的“矢量”等工具进行调整。即使在描绘了线条之后，也可以进行自由度较高的调整。矢量线的特征是，无论进行放大还是缩小，其画质都不会改变。



在不同图层上绘制不同部件

绘制角色的线稿时，将“3D网格（可动）”图层隐藏起来，在栅格图层上进行绘制。首先，我们来绘制萃香的线稿。A

身体、头发、各个小物件都分别在不同的图层上进行绘制。B

对于线条重叠较为混乱的地方，可以在“图层”面板中更改“图层颜色”来进行绘制。C





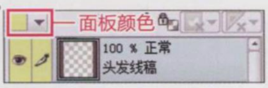


2-2

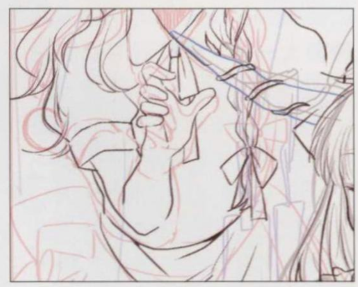
设置面板颜色更容易理清线稿

魔理沙也用同样的方法进行绘制。

不同的线稿图层，通过不同的面板颜色进行区分，这样就更容易理解是哪一个角色的线稿图层。





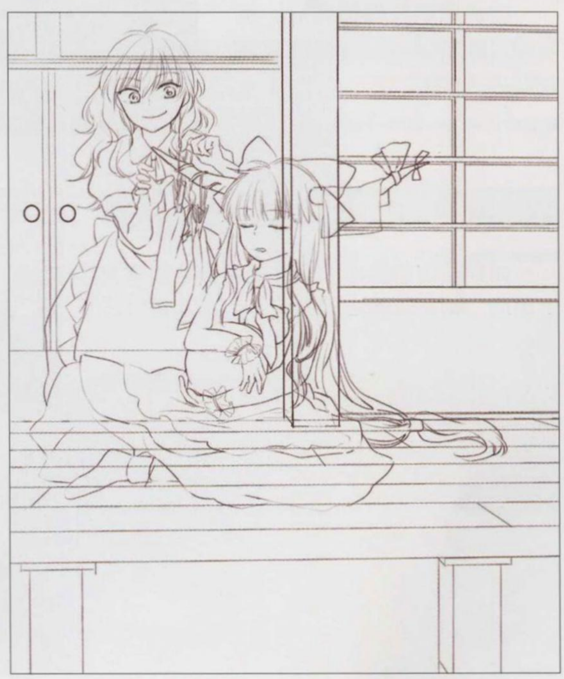


2-3

完成线稿

接下来绘制细小的物体，完成线稿的绘制。





2-4

Paint - Background

03 上色－背景

绘制绿植的叶子

现在我们来绘制位于画面近前方的绿植叶子。A

绘制几个后，通过复制&粘贴来增加数量，执行“编辑>变换>自由变换”菜单命令调整角度和位置。增加的叶子线稿图层，执行“图层>向下合并”菜单命令进行合并。B

在叶子线稿图层的下方新建图层，选择“修饰”工具的“树木”笔刷。在“工具属性”面板中，将“粒子大小”设置得稍微大一些，来绘制深绿色的叶子。C

再次新建图层，用同样的方法绘制较为明亮的叶子。D

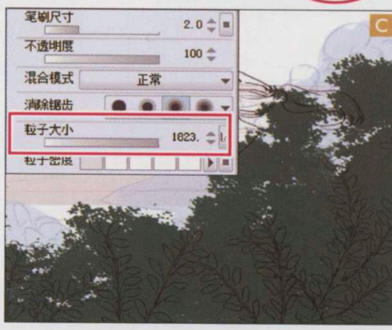
绘制画面最前方的叶子时，在线稿图层下方新建图层，使用近似于黄色的绿色涂上最明亮的色调。E

完成后删除线稿图层。然后通过复制&粘贴上色图层来增加叶子的数量。F

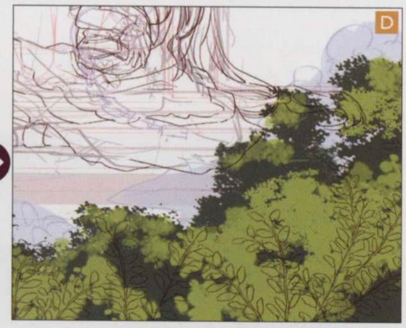
3-1


A


B



C


D


E


F

绘制花朵

如果只绘制绿植的叶子，画面会显得有些单调，因此这里我们加入一些小花来进行点缀。

在叶子上面，我们绘制了一些红色和紫色的小花。

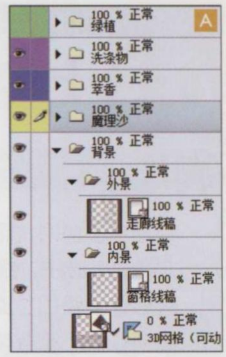
3-2







3-3 给推拉门上色



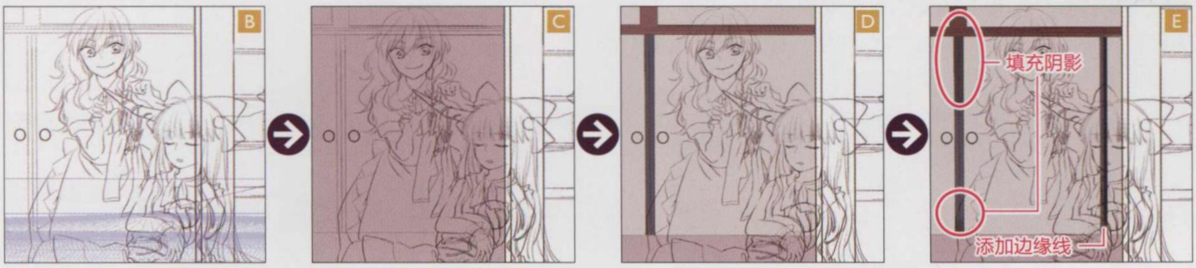
在进行细致的上色时，需要对图层组进行区分。此外又可以将背景分为内景和外景。A

首先，我发现里侧房间的推拉门位置有些靠前，因此将“3D网格（可动）”图层显示出来，根据尺子重新描绘推拉门。B

修改了推拉门的线稿之后，在线稿图层下方新建图层，使用淡淡的红茶色填充底色。C

接下来，在底色图层上方新建图层，分别填充细节部分。D

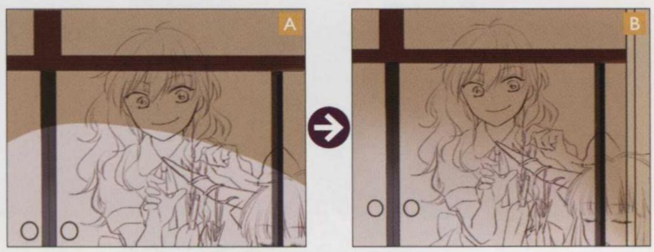
然后在上方新建混合模式为“正片叠底”的图层，并单击“创建剪贴蒙版”按钮，在蒙版图层上填充阴影。接着继续填充推拉门的边缘。E



3-4 给远处的房屋添加阴影

新建混合模式为“线性加深”的图层来给远处的房屋整体添加阴影。A

对于阴影的边界，我们使用“混色”工具的“模糊”笔刷来进行模糊处理。B



3-5 绘制榻榻米

现在来描绘榻榻米。将“3D网格（可动）”图层设置为显示，根据网格尺子来进行描绘。A

榻榻米画好之后，在上方新建混合模式为“线性加深”的图层。这时我们先将“3D网格（可动）”图层隐藏起来，然后在榻榻米上涂抹添加阴影。B

给走廊和推拉门也填充上底色。背景的上色先进行到这里，接下来给角色上色。C







04 上色-角色（伊吹萃香）

给皮肤上色

给角色上色时，可以先从皮肤开始上色。

上色时，基本使用的是“画笔”工具中的“油彩平笔”笔刷，有时也会使用“柔滑水彩”笔刷。A B

先在线稿下方新建图层，用淡淡的肤色来填充底色。C

使用比底色略带红色调的粉色来填充阴影部分。D

我们可以在底色图层上方创建多个蒙版图层来填充阴影。基本上每一个部分都需要重复这样的操作。E





底色

R 255
G 240
B 224





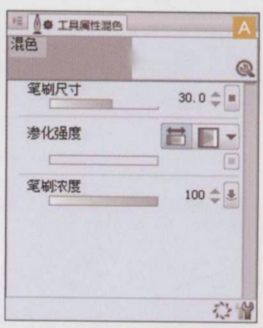


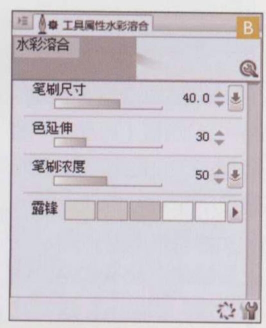
4-1

将皮肤的阴影部分变得模糊并进行晕染

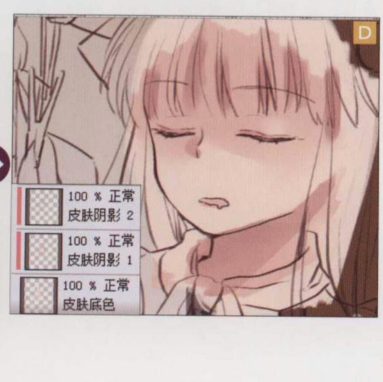
为了表现出皮肤的圆润和柔软，我们使用“混色”工具的“模糊”以及“水彩溶合”笔刷将阴影的边界弄得模糊一些并进行晕染。A B C

接下来，在阴影图层上方创建剪贴蒙版图层，用深色来添加阴影，使其模糊并进行晕染。D









4-2

给裙子上色

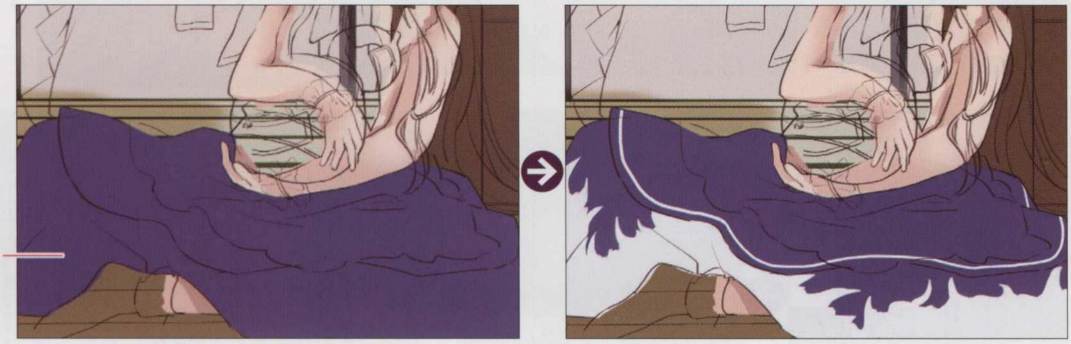
在皮肤图层上方新建图层，给裙子填充颜色。

与皮肤的上色方法一样，首先填充裙子底色。然后在底色上方创建“花纹”图层，并将其创建为剪贴蒙版。

在花纹图层上，使用白色来绘制裙子上的花纹。

4-3





底色

R 56
G 67
B 135

细致地给裙子上色

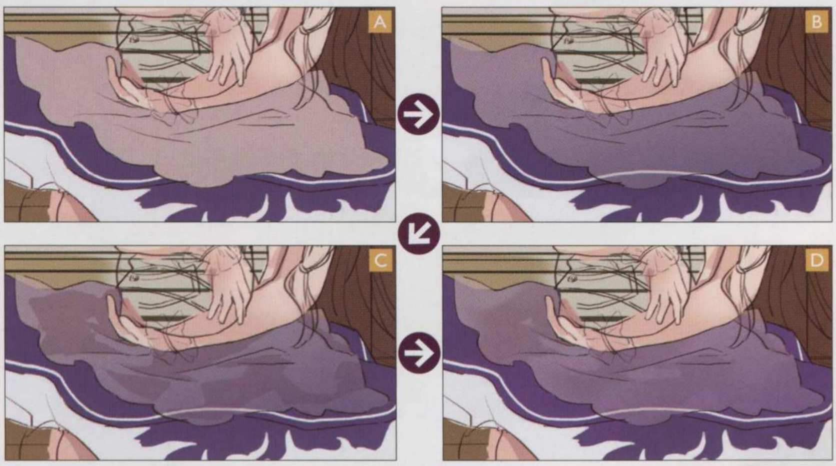
裙子上面层叠的部分，要继续新建图层进行填色。A

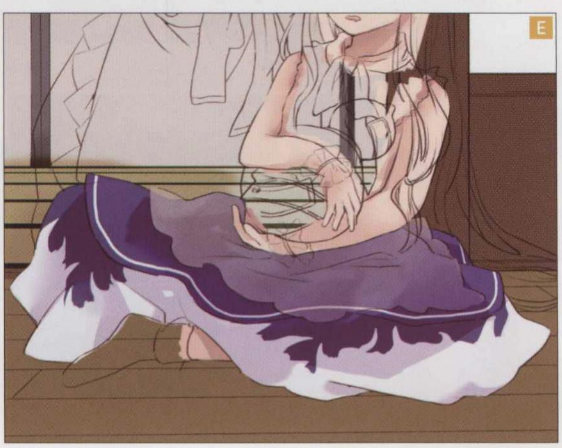
降低图层的“不透明度”，表现出通透感。使用“渐变”工具的“渐变擦除”工具来调整边缘部分的透明度。B

新建混合模式为“正片叠底”的图层，创建为剪贴蒙版，添加阴影后，降低图层的不透明度。C

对于阴影部分，可以使用“擦除渐变”工具将边缘处的阴影擦薄一些。D

最后，给裙子整体添加阴影。在“4-3”中新建的绘制了花纹的图层上方，新建混合模式为“线性加深”的图层，用紫色来填充。E







4-4

4-5 给头发上色

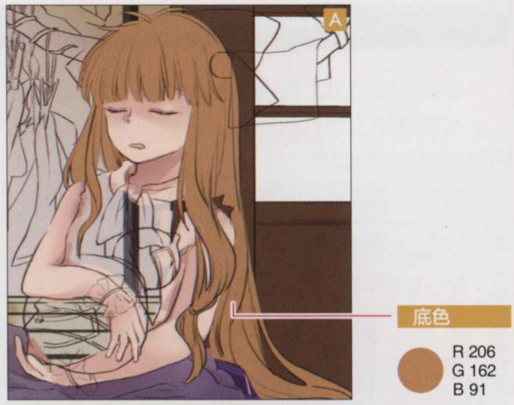
上色方法与皮肤的上色方法基本相同。

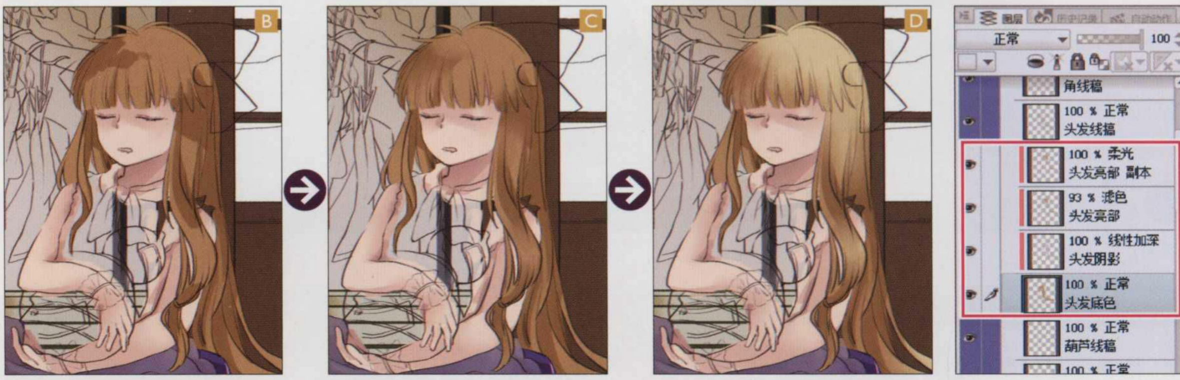
首先，在头发线稿图层下方新建图层，填充底色。A

然后，在底色图层上方新建混合模式为“线性加深”的图层，使用比底色稍微深一些的颜色来填充阴影。B

使用“混色”工具的”水彩溶合”笔刷将其变得模糊并进行晕染。C

在头顶等明亮的部分创建混合模式为“滤色”的图层来填充明亮的黄色。然后执行“图层>复制图层”菜单命令，并将新图层的混合模式设置为“柔光”。D

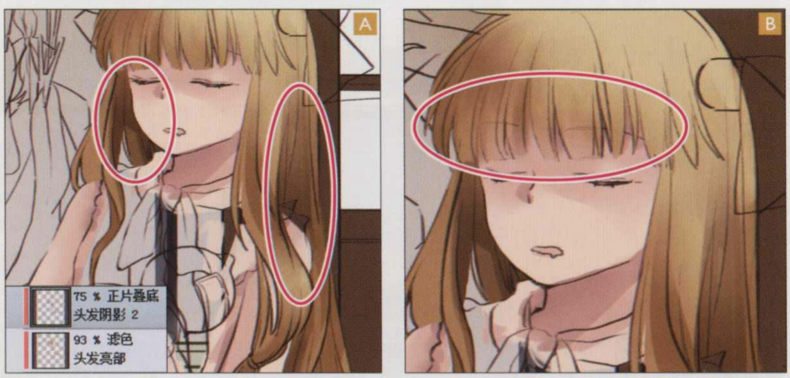




4-6 细致地给头发上色

在混合模式为“滤色”的图层上方，新建混合模式为“正片叠底”图层，进一步填充深色的阴影，并降低不透明度。A

接下来使用“橡皮擦”工具的“柔软”笔刷，在底色图层上稍微擦掉一些刘海，表现出轻薄通透的感觉。B

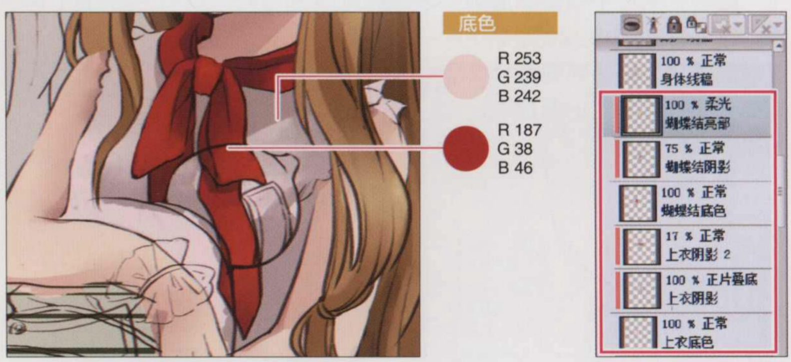


4-7 给上衣和蝴蝶结上色

在身体线稿图层的下方新建图层，给上衣和蝴蝶结上色。同样分不同的图层给每一件物体上色。

填充底色，然后再使用比底色略深的颜色来填充阴影。

给蝴蝶结填充了阴影之后，在上方新建混合模式为“柔光”的图层，填充上明亮的颜色。

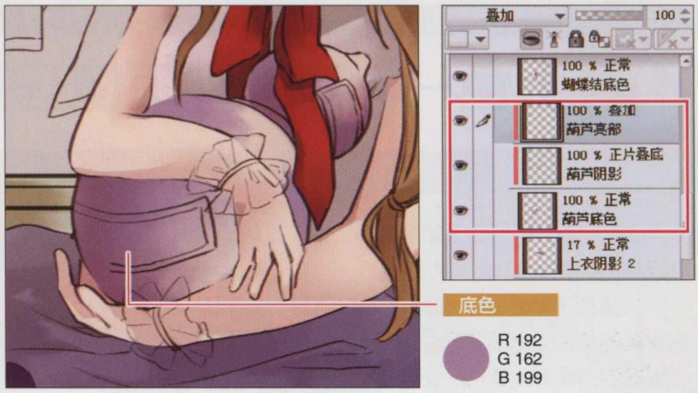


给葫芦上色

葫芦的上色方法与其他部分的相同。在上衣与蝴蝶结之间新建图层来进行上色。

对于明亮的部分，需要将图层的混合模式设置为“叠加”后进行上色。

4-8



给犄角和头花上色

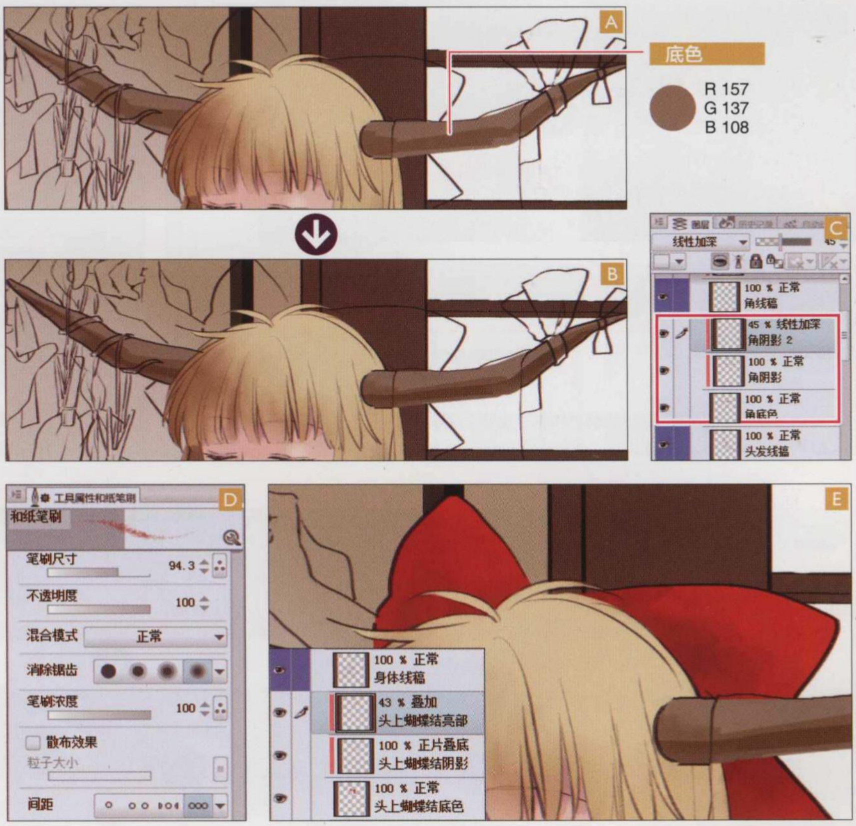
现在我们来给犄角上色。对于犄角，我们想要表现出坚硬的质感，因此不需要对阴影部分进行晕染，只需粗略地填上颜色就可以了。A

犄角下方的暗部，我们新建混合模式为“线性加深”的图层来填充深色的阴影，并调整不透明度。B C

头上的蝴蝶结也要填上颜色。创建混合模式为“正片叠底”的图层来填充阴影，创建“叠加”图层来填充较亮的颜色。蝴蝶结的阴影，可以使用“和纸笔刷※”笔刷和“混色”工具的“水彩溶合”笔刷来进行填充，以便表现出手绘感。D E

4-9

※ 可以在“绘画助手”的“素材中心”中进行下载。

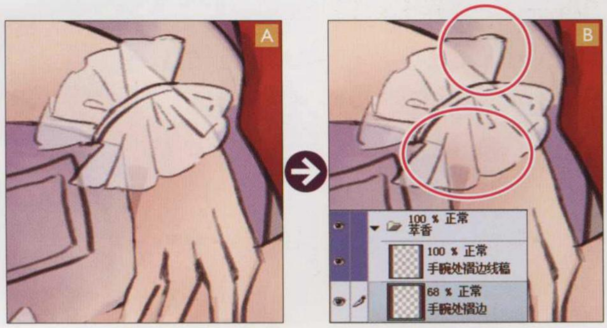


给手腕处的褶边上色

手腕处的褶边，我们可以先用白色来填色，然后再降低不透明度，以表现出通透感。A

接下来，使用“橡皮擦”工具的“柔软”笔刷，在布料没有重叠的地方稍微擦除一些颜色，强调出通透感。B

4-10



05 上色–角色（雾雨魔理沙）

给魔理沙的皮肤上色

5-1

魔理沙的上色方法与萃香基本相同。

萃香皮肤阴影的颜色是带红色调的粉色。魔理沙我们则选择偏橙色的粉色来填充，以表现出不一样的感觉。A

并且表现出阴影的深色部分。B



给服装添加亮点

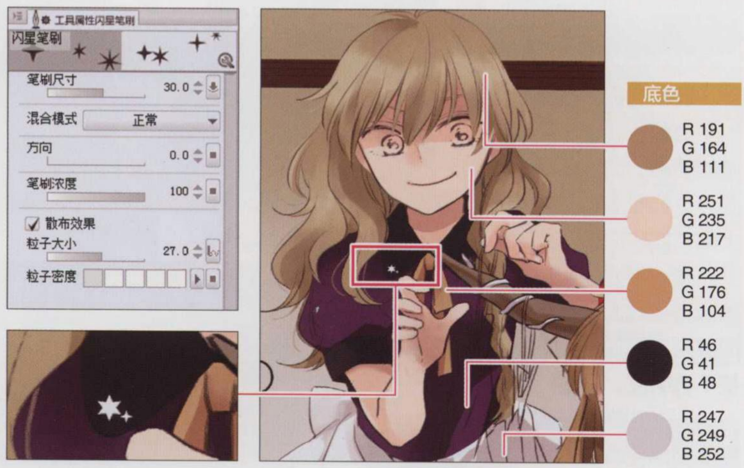
现在我们来给服装和头发上色。

首先用黑色来填充服装的底色，然后再使用紫色来填充阴影部分。

另外，由于领口部分显得有些单调，因此我们使用“闪星笔刷※”添加了星形的符号。

5-2

※ 可以从“绘画助手”的“素材中心”中进行素材下载。



给眼睛上色

在身体线稿图层的下方新建图层，给眼睛上色。

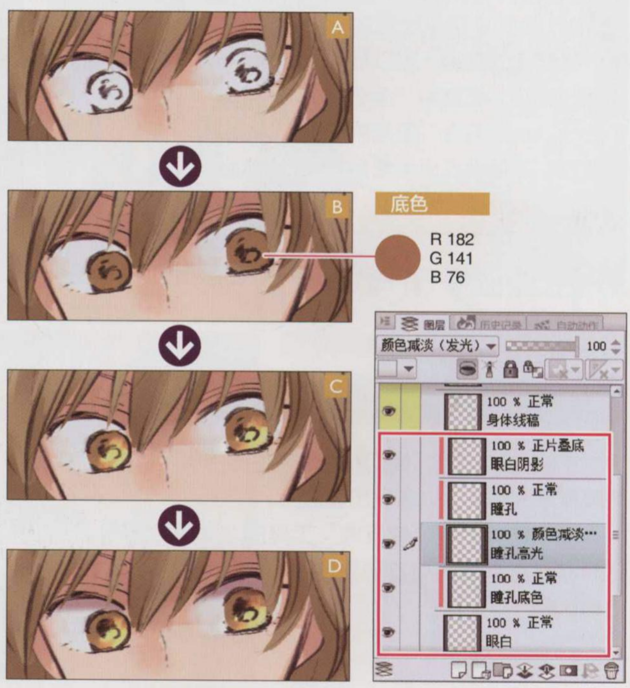
首先，我们来填充白眼球部分。A

由于瞳孔是在白眼球的填色图层上创建图层剪贴蒙版来填色的，因此我们首先在这里给瞳孔整体涂上底色。B

新建混合模式为“颜色减淡（发光）”的图层，给瞳孔添加高光。C

如果感觉瞳孔部分的绘制不够充分，还可以新建混合模式为“线性加深”的图层进行补充描绘。然后在瞳孔图层上方创建混合模式为“正片叠底”的图层，在白眼球的上方加入阴影。D

5-3



Color Adjustment - Character

06 色调调整–角色

在脸颊上添加腮红，调整皮肤的色调

现在我们把皮肤调亮一些，让角色的气色更好看。

首先，在脸颊上添加腮红。绘制腮红时，在角色的线稿图层上方新建图层，并设置混合模式为“正片叠底”，然后进行上色。如果感觉颜色有些红过头了，可以降低图层的“不透明度”，使用“混色”工具的“模糊”笔刷来进行虚化，并晕染。A

接下来，我想把颜色调整得明亮一些，因此在腮红图层上，使用偏橙色的粉色来给脸部整体上色。B

然后，我们将图层的混合模式设置为“叠加”。如果颜色过于明亮，可以通过降低图层的“不透明度”来进行调整。C

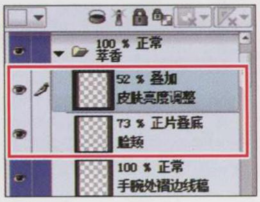
萃香也使用相同的方法来完成绘制。D



6-1







角色上色完成

这样一来，角色的上色就基本完成了。



6-2

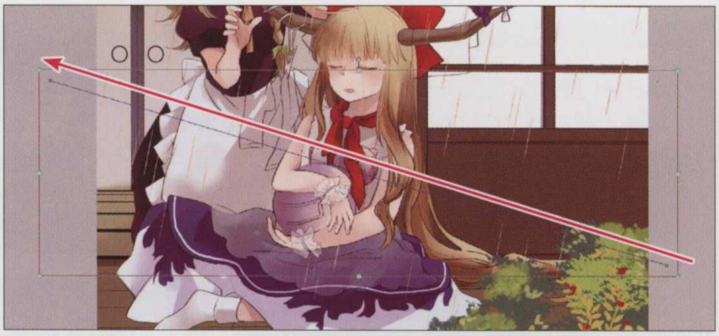
07 深入绘制

绘制雨滴

现在我们来描绘雨滴。

使用“图形”工具“速度线”组的“下雨”笔刷，从画面的右下端到左上端倾斜拖动。画好之后，选择“操作”工具的“对象”工具，通过改变工具属性的参数设置，来调整雨滴的长度、角度、密度和色调。

此外，绘制雨滴的图层要放在所有图层的最上方。







7-1

POINT

图形工具

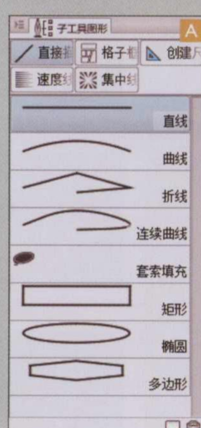
“图形”工具中包含有多种不同用途的子工具。可以分成几个组。

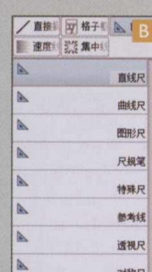
“直线描画”组中保存了可以绘制直线和长方形等图形的子工具。A

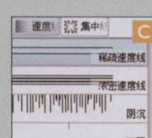
“创建尺子”组中保存了标准的“直线尺”、“曲线尺”；能够绘制有立体感的背景的“透视尺（参考P115）”等可以创建描画指针的子工具。B

“速度线”组中保存了可以创建横向、纵向速度线的子工具。使用速度线可以表现人物和物体的动态，以及烘托出场景的氛围。C

另外，“格子框”和“集中线”组中保存了绘制漫画时使用起来非常便利的子工具。





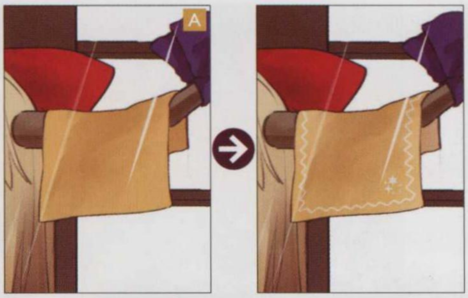


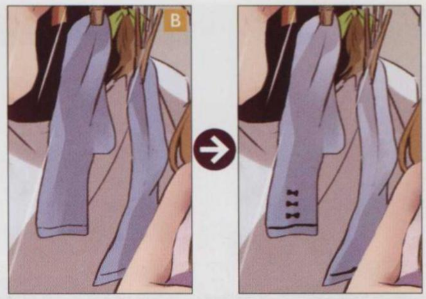
7-2

绘制纹样

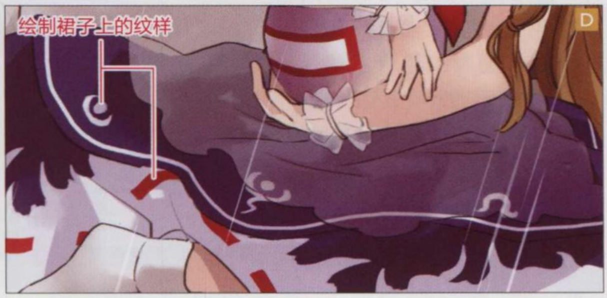
现在我们来给毛巾、袜子等之前没有上色的洗涤物来填充颜色，并绘制纹样。A B

接下来绘制葫芦上面的标签。裙子上面还有些纹样忘了绘制，这时候也要补上。C D









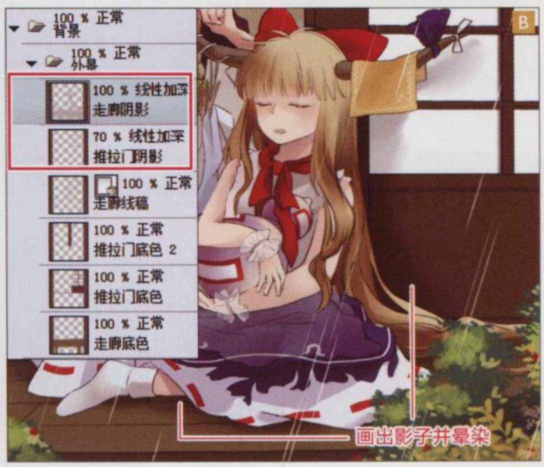
7-3

绘制背景的阴影

创建混合模式为“正片叠底”和“减去”的图层，为近处的绿植添加阴影。A

给走廊和拉门填充阴影。在背景的线稿图层上方创建混合模式为“线性加深”的图层，绘制角色的影子，使用“混色”工具的“水彩溶合”笔刷来反复晕染并进行填充。B





7-4

让光线射进来

在绿植图层组的下方新建混合模式为“滤色”的图层，让光线从画面的右侧射进来。

通过使其变模糊，并降低图层的不透明度，来调整光线的强度。A B

此外，在绿植图层组的上方创建“线性减淡（发光）”的图层，描绘出右侧近前方的强烈光线。C







让远处变暗

为了与“7-4”中的光线形成对比，我们想要将魔理沙一侧的房屋远处变暗一些。首先新建图层，使用“选区”工具的“多边形套索”工具选择画面的中心部分。然后执行“选择>反向选择”菜单命令来选择外侧，使用较暗的灰色来进行填充。A B

接下来，对于颜色的边界，我们使用“混色”工具的“模糊”笔刷来进行虚化处理，并将图层的混合模式变更为“线性加深”，降低不透明度。因为这里我想要突显魔理沙，所以将该图层移动到魔理沙图层组的下方。C D









7-5

粘贴纹理素材

执行“文件>导入>图像”菜单命令载入纹理素材，并粘贴到背景。

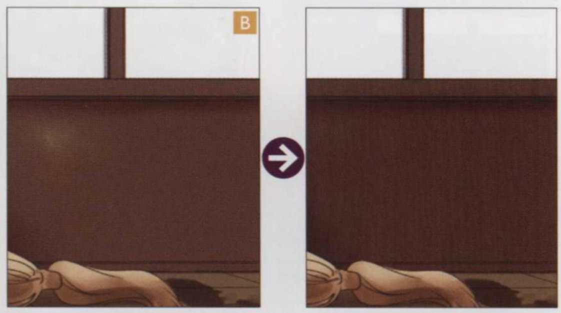
首先，在走廊、拉门的木纹部分粘贴上木头的纹理素材※1。A

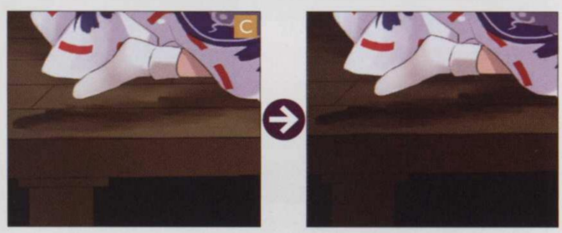
在底色图层上方创建木头纹理图层的剪贴蒙版图层，并将混合模式设置为“正片叠底”。这样木头质感就表现出来了。B C

然后在拉门上粘贴纹理素材※2。D

在底色图层上，创建素材的图层剪贴蒙版图层，混合模式为“正常”。表现出拉门上的斑纹质感。E







※1 “手绘图形素材集”（FLOPDESIGN）收录的素材。

※2 “纸·布·纹理素材集”（日本PIE国际社刊）收录的素材。





7-7 绘制锁链和重物

新建图层，描绘萃香的锁链。使用笔刷素材的“锁-金属※”来描绘。A B

由于素材的特性，若直接随意地描绘，可能会不自然地倾斜。因此这里我们使用“钢笔”工具的“粗糙笔”笔刷来进行修整。C D

锁链绘制完成之后，再将重物绘制出来。E

※ 可以在“绘画助手”的“素材中心”中进行下载。

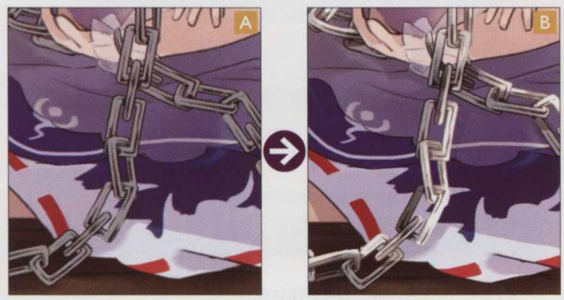


7-8 给锁链添加阴影和高光

在描绘锁链的图层上方，新建剪贴蒙版图层，在上面添加阴影和高光。

首先，新建混合模式为“线性加深”的图层来添加阴影。A

然后在阴影上方创建“线性减淡（发光）”、“滤色”图层，来添加高光。B



7-9 使背景变模糊

现在的背景显得过于清晰了，我们来将一部分调整得模糊一些。

选中背景图层组的“内景”图层组，执行“图层>复制图层”菜单命令，然后再执行“图层>合并所选图层”菜单命令。

继续复制合并后的图层，执行“滤镜>模糊>高斯模糊”菜单命令。A

“外景”图层组也同样进行复制，并添加“高斯模糊”滤镜，仅仅是进行单纯的虚化处理，靠在拉门前的柱子上的萃香就会突显出来。因此我们将角色附近的部分用“橡皮擦”工具擦除。B



Finish

08 润色完成

改变线稿的颜色

现在我们来改变部分线稿的颜色，让整体色调更融合。

在各个线稿图层的上方新建图层，并创建为剪贴蒙版，使用近似于该图层颜色的色调来描绘线稿。

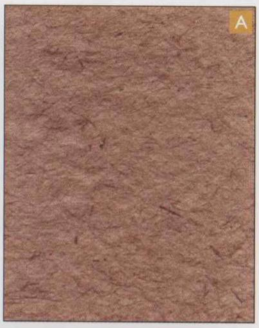


8-1

给绿植粘贴纹理素材，让整体变模糊

执行“文件>导入>图像”菜单命令来导入纹理素材※，贴在绿植上。对于粘贴的纹理素材图层，将混合模式设置为“正片叠底”，执行“图层>栅格化”菜单命令来将其变换为标准图层，不需要的部分用“橡皮擦”工具擦除。A B

接下来如“7-9”的背景一样，合并绿植图层组，然后执行“滤镜>模糊>高斯模糊”菜单命令。观察整体的平衡感，使用“橡皮擦”工具来调整模糊的程度，离画面的焦点，也就是离角色越近的地方，模糊的程度要越小。C


A



※《日本的纸·布·纹理素材集》（PIE国际社刊）收录的素材

8-2

添加高光

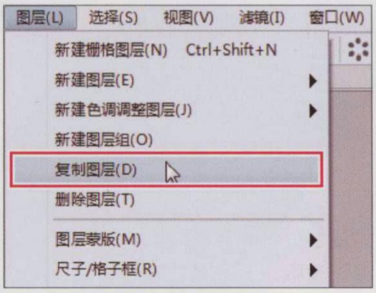
在魔理沙的瞳孔和鼻子上添加上白色的高光。

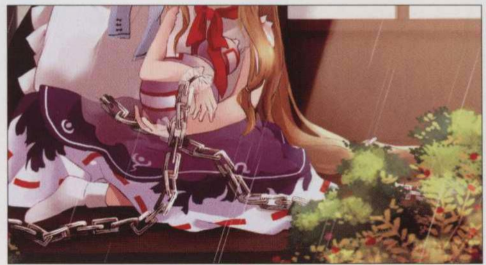


8-3

复制并模糊雨滴

由于我想要这里的雨滴给人一种柔和的印象，因此我选中雨滴图层并执行“图层>复制图层”菜单命令进行复制，对复制得到的图层添加“高斯模糊”滤镜来进行虚化处理。









8-4

完成

观察整体的平衡感，对于添加了滤镜的图层，可以通过降低或提高不透明度来进行调整，到这里，整个插画的绘制就全部完成了。



8-5




龍











蕾米莉亚·斯卡雷特



AMATOU



Color Palette



头发 -HAIR-

R 227 G 255 B 250	R 167 G 215 B 207	R 125 G 125 B 165

皮肤 -SKIN-

R 255 G 239 B 217	R 255 G 216 B 173	R 207 G 162 B 131

服装 -CLOTHES-

R 255 G 216 B 216	R 238 G 173 B 198	R 196 G 155 B 176
R 255 G 95 B 46	R 190 G 30 B 61	R 134 G 53 B 56

背景 -Background-

R 236 G 232 B 225	R 189 G 180 B 173	R 192 G 178 B 110
R 150 G 186 B 136	R 81 G 86 B 57	R 143 G 115 B 67
R 174 G 145 B 119	R 142 G 124 B 95	R 71 G 47 B 42
R 240 G 233 B 220	R 65 G 60 B 43	

Profile

AMATOU

在月刊comic-alive（角川书店）上连载四格漫画《隔壁的吸血鬼先生》，除此之外，还参与选集的创作。

另外，在同人社团“害羞”中重点参与东方Project活动。

COMMENT

本次我绘制的是我最喜欢的蕾米莉亚！如果能对您的绘制过程起到一点点帮助，那么我将感到非常高兴！

WEB 【“害羞”的主页】http://amatouchocolate.web.fc2.com/

Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=298982

Twitter https://twitter.com/amatou111

PEN TABLET Wacom Cintiq 24HD touch

Rough Sketch

01 草图

充分发挥想象力

执行“文件>新建”菜单命令，创建分辨率为350dpi的新画布。首先，我们来想象一下插画的整体感觉。

从“吸血鬼”、“洋馆”、“红色”这几个象征着蕾米莉亚的关键词出发，我画出了几种姿势和构图。

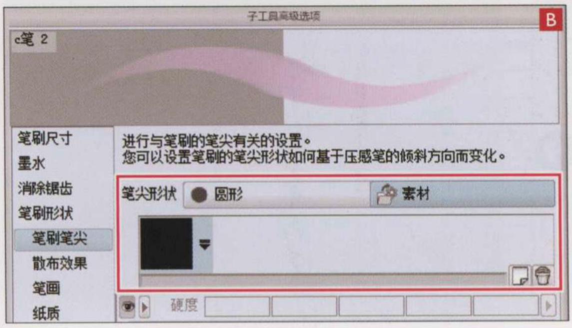
当我们在构思插画的时候，并不是仅用大脑去思考，而是要通过实际动手去绘制，来最大限度地发挥自己的想象力。因此，无需在意细节部分，把想到的都绘制出来，直到找到自己满意的构思为止。



确定构图后绘制草图

整体构思确定好之后，执行“图层>新建栅格图层”菜单命令来新建图层，确定大致的构图之后来绘制草图。绘制草图时，为了便于确认整体画面的平衡感，我们创建了参考线。参考线是用“图形”工具的“创建尺子”组中的工具来创建的。A

另外，使用的笔刷是以“画笔”工具的“不透明水彩”笔刷为基础创建的，然后在“子工具高级选项”面板将“笔尖形状”设置为正方形的笔刷形状。B





Draft

02 底稿

确定视平线和消失点

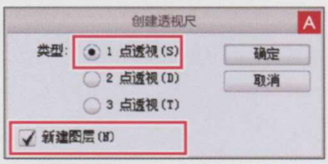
执行“图层>尺子/格子框>新建透视尺”菜单命令，创建“一点透视”的透视尺。这时，勾选“新建图层”复选框。A

使用“操作”工具的“对象”工具来拖动透视尺的各个手柄，调整消失点（地板的远处）和视平线。蓝色的手柄是消失点，从绿色的手柄横向延伸的线条是视平线。所谓视平线，指的是观察插画时的视线高度。一般情况下，视平线以下的部分呈俯视构图，视平线以上的部分呈仰视构图。

这里，我们将视平线设置在脸部稍上的位置。B



2-1



绘制地板的底稿

根据创建好的透视尺来绘制地板纹样的底稿。

首先确认透视尺图层是否显示了出来。A

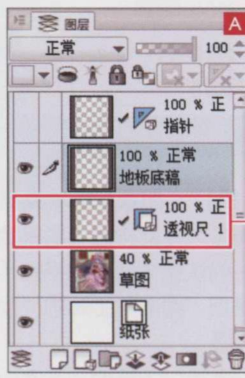
在启用/停用吸附于尺子的切换画面中，单击画布上方命令栏中的“吸附于特殊尺”按钮。B

如果启用了“吸附”，就可以只绘制向消失点汇集的线条以及水平的线条了。

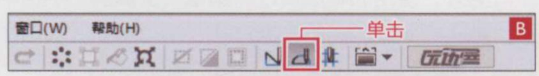
底稿图层创建好之后，在上面绘制出地板的格子纹样，表现出大体的纵深感。C

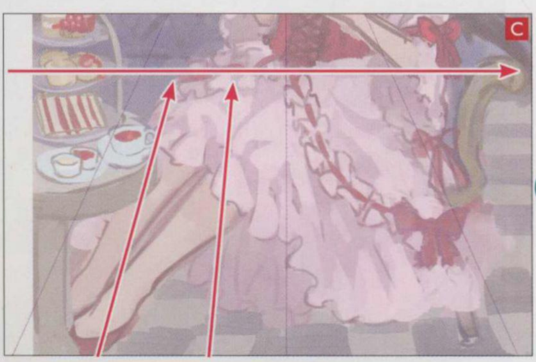
地板的底稿绘制完成之后，单击透视尺图层前面的小眼睛图标，将透视尺隐藏起来。

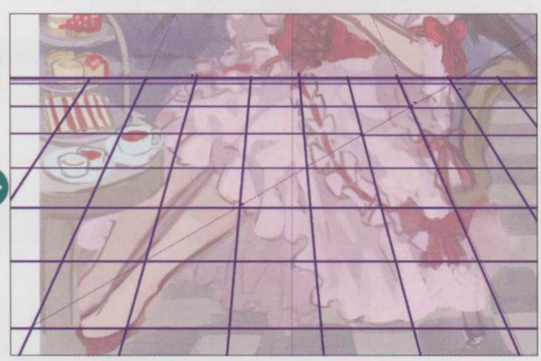
2-2



将“2-1”中创建的透视尺图层显示出来，底稿绘制完成之后，单击小眼睛图标将其隐藏起来



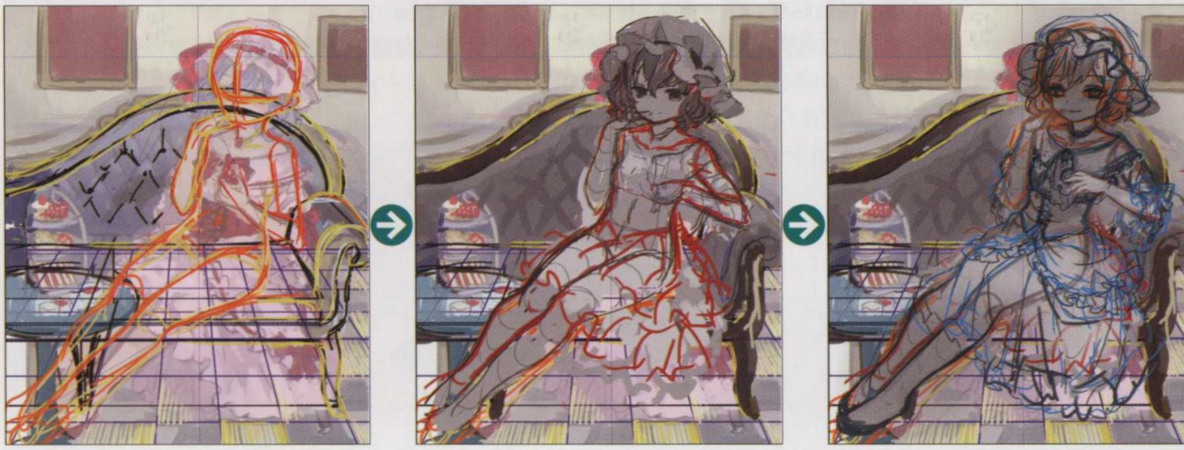




绘制角色的底稿



角色以及其他背景等，都要新建图层仔细绘制。为了便于后期修正和调整，可以适当改变线条的颜色，不断地叠加新图层进行绘制。绘制角色时，首先要画出身体的轮廓，然后再填充颜色并绘制服装。绘制服装时，要注意与人体的贴合，充分考虑好服装的构造之后再进行绘制。



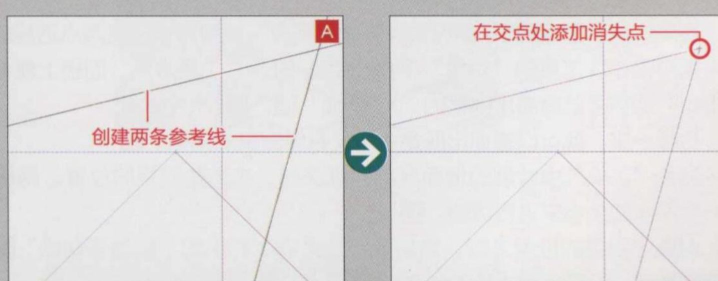
POINT

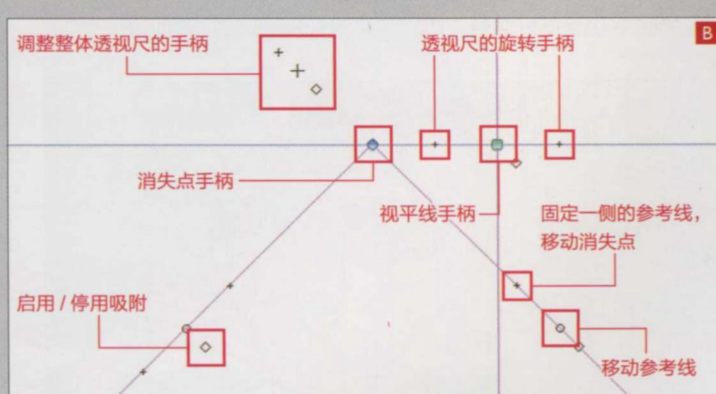
透视尺

执行“图层>尺子/格子框>新建透视尺”菜单命令，可简单创建一点透视画法、二点透视画法、三点透视画法（参考P87）的透视尺。在打开的对话框中勾选想要创建的透视画法单选按钮，单击“确定”按钮。另外，使用“图形”工具的“透视尺”工具在画布上拖动，创建两条参考线，在参考线的交点处添加辅助消失点。这样一来，就可以创建有4个以上消失点的复杂透视了。A

关于透视尺的位置和朝向的调整，可以通过“操作”工具的“对象”工具来选择手柄进行操作。通过操作整体透视尺、消失点、视平线等各个手柄，就可以创建任意的透视尺了。B

如果确定好了视平线，就可以在选好尺子状态下的“工具属性”面板中，勾选“固定视平线”复选框。并通过分别单击整体透视尺、视平线、消失点的“启用/停用吸附”图标，就可以设置绘制时是否启用吸附功能了。





Line Drawing

03 线稿

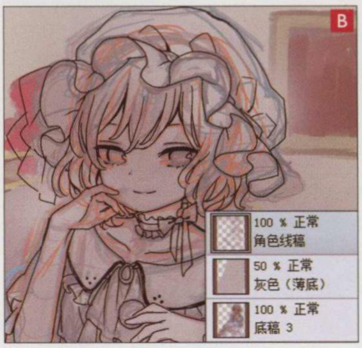
分图层绘制线稿



选择“钢笔”工具的“G笔”笔刷，将“笔刷尺寸”设置为4~6，“不透明度”设置为100，“消除锯齿”设置为无。设置好后，填充底色的时候就比较轻松了。A

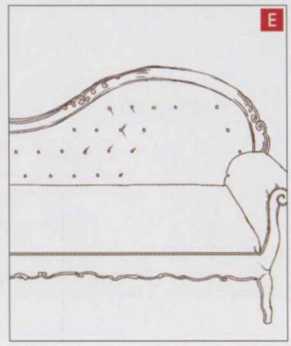
在底稿图层上方新建图层，用灰色来填充，将“不透明度”降低到50%左右，使线稿变得薄一些。然后在此基础上新建图层描绘线稿。B

线稿图层分为角色、桌子、沙发这几个图层。C D E

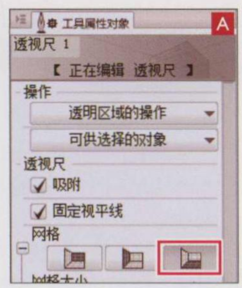








绘制地板的线稿



我们将地板的纹样设置为倾斜的状态。

首先执行“图层>尺子/格子框>新建透视尺”菜单命令创建两点透视的透视尺。

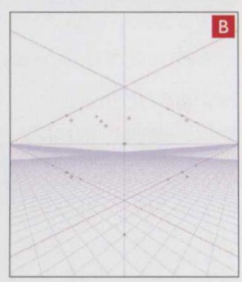
用“操作”工具的“对象”工具选中透视尺，“工具属性”面板上就会显示“正在编辑透视尺”字样，此时启用网格的“XZ平面”。A

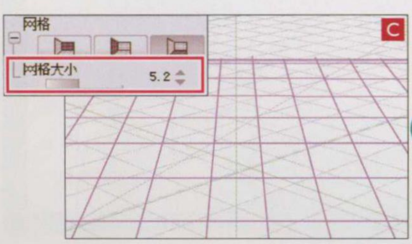
这样一来，就可以表现出既是水平又有纵深感的网格。B

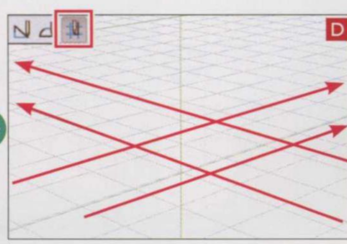
结合“2-2”中绘制的地面底稿的纵深感，来调整网格的位置。网格大小要根据地板每一个框架的大小来进行调整。C

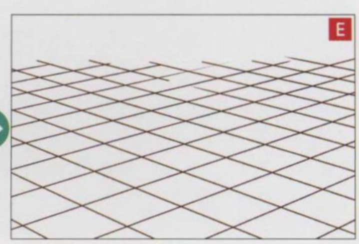
调整了网格的位置之后，启用画布上方命令栏中的“吸附于网格”。创建用于绘制线稿的图层，沿着网格来绘制线条。D E

地板的线稿绘制好之后，可以先将透视尺的图层隐藏起来。









Underpainting

04 涂底色

填充线稿的内侧

为了能够使用剪贴蒙版顺畅地进行填色，我们先将线稿的内侧填满颜色。

首先，使用“魔棒”工具的“仅参照编辑图层”选项来创建选区。A

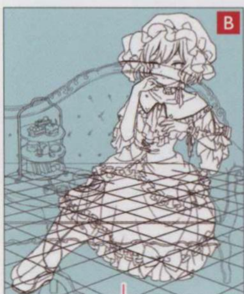
在“图层”面板上选中要填充内侧的线稿图层，将线稿的外侧（B 的蓝色部分※）创建为选区，然后执行“选区>反向选择”菜单命令，这样就可以完好地将线稿的内侧部分（C 的蓝色部分※）创建为选项了。

在线稿图层下方新建图层，使用“填充”工具来进行填充。此时，对于没有填色的部分，我们暂且先用显眼的颜色来表现。地板填充成了黑白格子的纹样。D

填色完成之后，执行“图层>新建图层组”菜单命令创建图层组，将线稿和填色图层放到图层组中。E

4-1





选择线稿的外侧



反向选择





※图像 B C 中，为了便于理解，将选区用蓝色表示出来。

分别填充每一个细节部分

在“4-1”中填充了颜色的图层上方，再次新建图层，单击“图层”面板上的“创建剪贴蒙版”按钮，这样一来就可以在填充图层的范围内进行填充了。皮肤、头发、服装等每一个细节部分，都要分别使用最终完成效果的底色来进行填充，以便对每一个部位进行区分。

头发	皮肤
R 162 G 188 B 255	R 255 G 229 B 219

服装	服装（红色）
R 255 G 222 B 248	R 169 G 0 B 55

4-2





在正片叠底图层上使用灰色添加阴影



在底色图层的上方创建混合模式为“正片叠底”的图层，使用薄薄的灰色给整体添加阴影。通过在正片叠底图层上进行填色，可以使其与底色图层的颜色融合成自然的色调。A

考虑到光源是从右上方的近前方照射过来的，此时可以使用“钢笔”工具的“G笔”笔刷勾勒出阴影部分的范围，并且使用“魔棒”工具选中之后进行填充。B

仅显示灰色的阴影部分的效果如C图所示。

餐桌和沙发的颜色也要更改填充为接近最终完成效果的颜色，并同样添加阴影。D







融合线稿的颜色

根据不同的部位改变线条的颜色，使线条和填充的颜色能够更好地融合在一起。

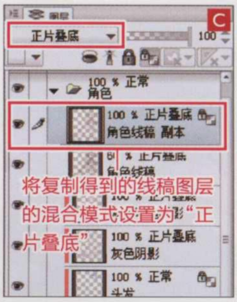
首先，选中线稿图层并执行“图层>复制图层”菜单命令进行复制。选中复制的线稿图层，执行“锁定透明像素”操作。这样一来，填色时就不会超出线稿的范围了。A



皮肤是暗红色或橙色系，头发是蓝色，服装是粉色或紫色，蝴蝶结等红色的部分也是暗红色，大体是这样的感觉。同样复制线稿图层更改颜色。B



填色完成之后，将复制得到的线稿图层的混合模式变更为“正片叠底”。这样就会获得更加自然的色调。C



Paint - Eyes

05 上色-眼睛

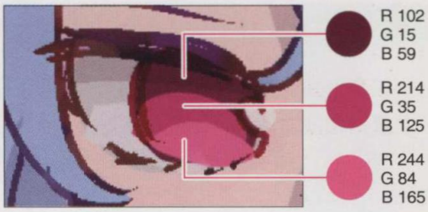
分三个层次填充瞳孔

5-1

现在我们来更加细致地填充每一个部件。在底色图层上方创建新图层来进行填色。

瞳孔大致分为三个层级的颜色。

从瞳孔下方向上，依次是粉红色~暗红色。



细致地给瞳孔上色

5-2

使用“1-2”中的水彩笔刷来调整瞳孔的外形。绘制时要意识到眼睛是一个球体，注意表现出圆形的感觉。

在瞳孔的上方填充淡淡的紫色，这样一来就不是单纯的红色瞳孔，而是增加了一些深度。A

最后使用“钢笔”工具的“G笔”笔刷为瞳孔添加上清晰的白色高光。B





POINT

反射光和倒影

如果能够注意到反射光和倒影等细节部分，并将其描绘出来，则能够打造出更有深度的插画。

反射光并不是从光源直接发出的光线，而是物体表面反射的光。通过在物体上进行反射，此时的光线具有了此物体的颜色属性。这样的光线也可以将其称为环境光。如果添加了反射光，不仅能增加插画的深度，还能够表现出立体感。

这里我们通过在手部和手臂的侧面添加一些粉色来表现服装的反射光。A

接下来，在手部以及服装的各个部分添加绿色和蓝色，来表现沙发的反射光。B

倒影可以用来表现物体的质感和整体的空气感。这里为了表现出经过打磨的有光泽感的桌子和地板，我们在桌子上绘制了餐具的倒影，在地板上绘制了沙发腿的倒影。C D

另外，与这些倒影相比，沙发表面并没有强烈的倒影，因此能够让人感受到沙发垫的质感。









06 上色–皮肤

考虑到皮肤的圆润感填充暖色调

在皮肤的底色图层上方新建图层，细致地描绘皮肤。

首先在脸颊、手指、胳膊肘等处使用“喷枪”工具加入淡淡的红色调。通过给皮肤添加红色调，女性的美感油然而生。A

接下来，用“1- 2”中用到的水彩笔刷将“4- 3”中添加到正片叠底图层上的阴影稍微扩展一些暖色调，使颜色更好地晕染。B

绘制胳膊时要考虑到皮肤的圆润感，使颜色更好地进行晕染上色。这时，可以多少残留一些笔刷的笔触。C

在深色阴影的外侧，使用掺杂着粉色的肤色来绘制反射光，这样一来立体感就体现出来了。D

6-1

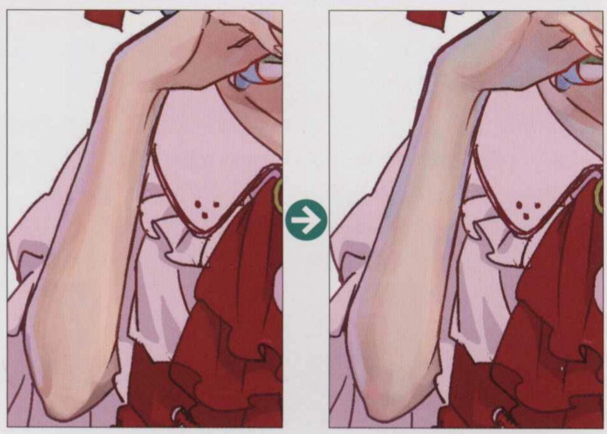


让皮肤呈现出自然的色调

使用降低了不透明度的水彩笔刷，在皮肤的阴影部分轻轻地涂上蓝色、紫色、绿色等近似于互补色的颜色。这样一来，皮肤的阴影部分就会呈现出比较自然的色调了。

如果感觉某些部分的线稿颜色过深，可以在线稿图层上方新建图层，用肤色来描绘，使其变淡。

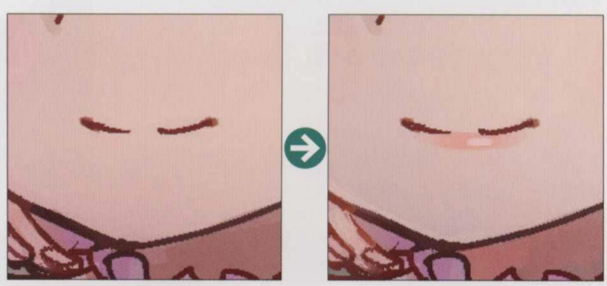
6-2



表现出女性的魅力

用粉色来绘制嘴唇，可以表现出女性的魅力。最后润色时添加白色的高光，可以给人一种饱满的感觉。

6-3



Paint - Hair

07 上色－头发

用深色来描绘头发的走向

在头发的底色图层上方新建图层，给头发填充颜色。

选择“画笔”工具的“不透明水彩”笔刷，使用比底色稍暗一些的蓝色来描绘头发的走向。此时的笔触是一种从上向下扫的感觉。

7-1



使用亮色调来表现变化

在帽子的阴影部分，我们添加了像是在纸上描绘的那种粗糙质感。使用“选区”工具的“套索”工具来选择要填充的范围，使用“喷枪”工具的“渗化喷溅”笔刷来添加比底色稍亮的湖蓝色。A

对于光线照射到的部分，使用“画笔”工具的“不透明水彩”笔刷同样填充上明亮的湖蓝色。B

7-2



让头发显得比较饱满

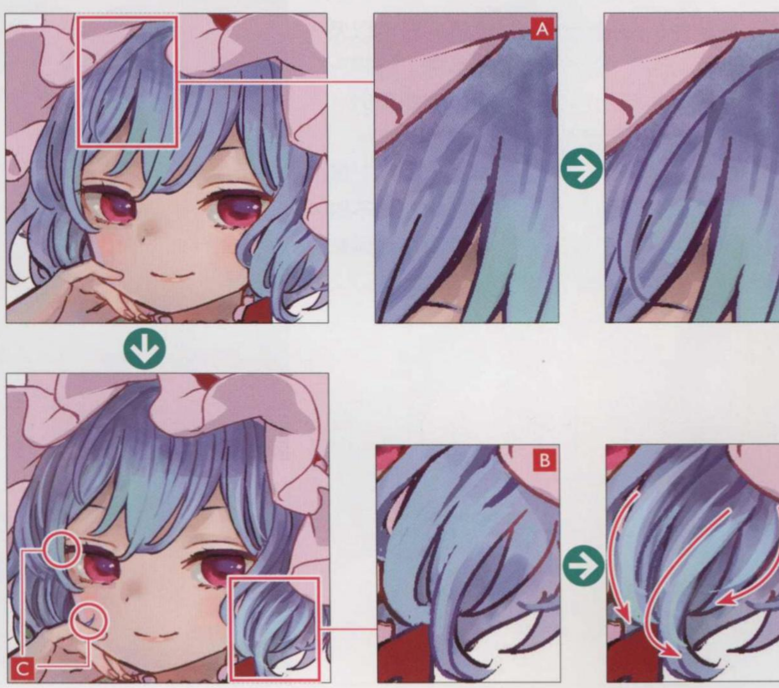
接下来我们细致地描绘头发。

使用“钢笔”工具的“G笔”笔刷，仔细地描绘头发的线条，让每一束头发都体现出立体感。A

添加头发的线条之后，这次我们使用笔刷尺寸较大的“G笔”笔刷，用深蓝色来填充阴影部分，用明亮的湖蓝色来填充光线照射的部分。通过“G笔”笔刷清晰分明的笔触进行填充，能够使头发显得更加饱满。注意头发的走向，用微妙色差的颜色多层重叠，轻轻地填色。B

最后，我们可以让睫毛的一端被头发遮挡，也可以添加有动态的头发，并调整细节部分。C

7-3



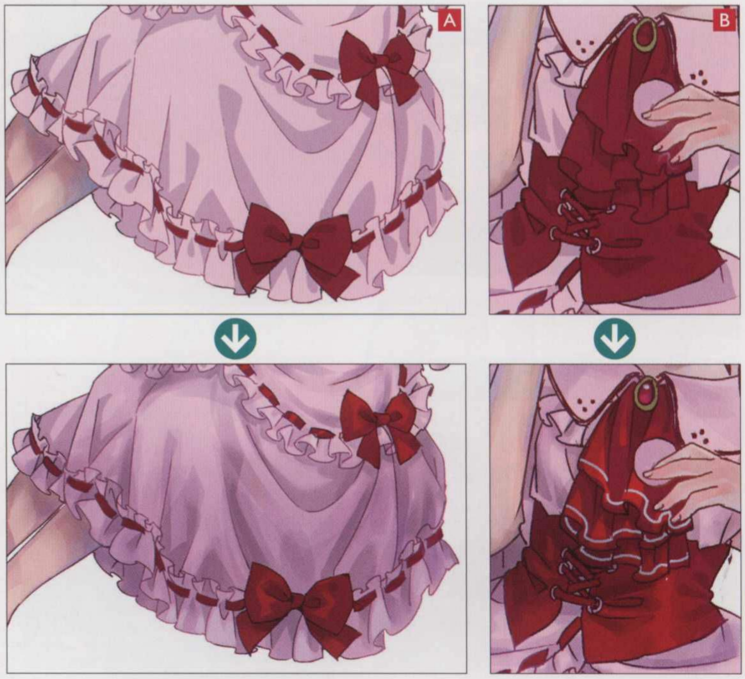
08 上色-服装

描绘服装的阴影

与皮肤和头发一样，新建图层，为服装上色。

首先，为了使“4-3”中添加的阴影能够更好地晕染，我们使用“1-2”中的水彩笔刷来填充深粉色和浅粉色。被膝盖压住鼓起的裙摆部分，以及左侧腰部下摆处光线强烈照射到的部分，要填充上近似于白色的粉色。A

蝴蝶结等红色的部分，也同样要像将阴影部分进行晕染一样来上色。特别是明亮的部分，要使用“钢笔”工具的“G笔”笔刷来添加清晰分明的橙色。在蝴蝶结上面，可以沿着折痕添加白色的高光纹样。B

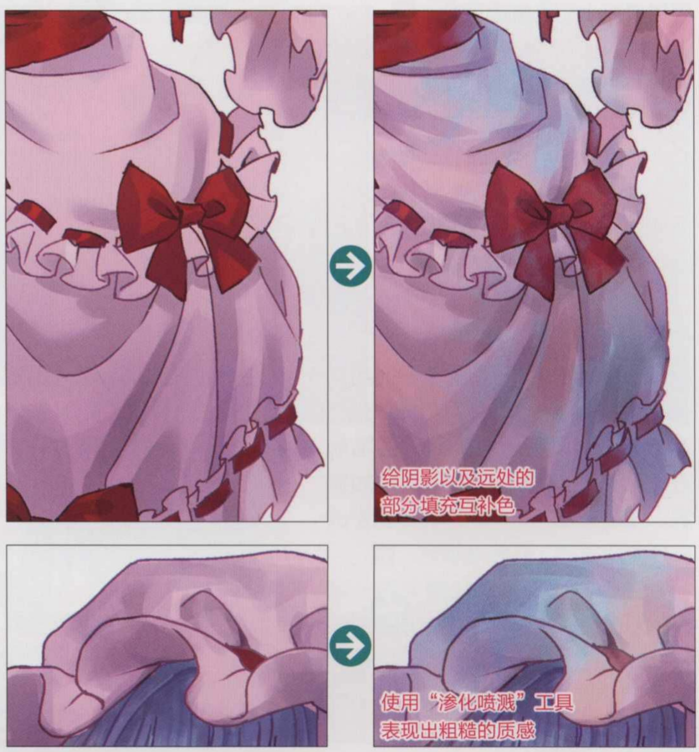


8-1

让阴影表现出深度

在阴影部分和远处的部分填充粉色以及红色的互补色，也就是蓝色和绿色。这样一来，使颜色表现出韵律感和立体感的同时，也会呈现出有透明感的色调。

使用“画笔”工具的“不透明水彩”笔刷，与周围的颜色融合着填色。此外，不时地使用“喷枪”工具的“渗化喷溅”笔刷来添加像是在纸上描绘一样的粗糙质感。



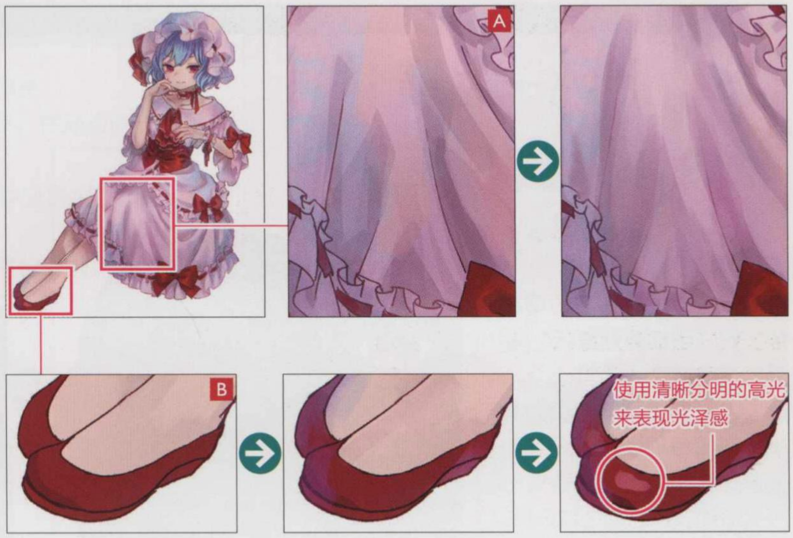
8-2

叠加上色

在线稿图层上方新建图层，使用“1-2”的水彩笔刷，对线稿的深色部分从上向下进行上色，颜色渐渐变淡，表现出裙子的厚度。同时，对于互补色过深的部分，也要叠加粉色，整理阴影的形状并进行调整。A

相反，鞋子等比较光滑的部分，可以只填充粗略的阴影，然后使用“钢笔”工具的“G笔”笔刷来添加高光，以表现出光泽感。B

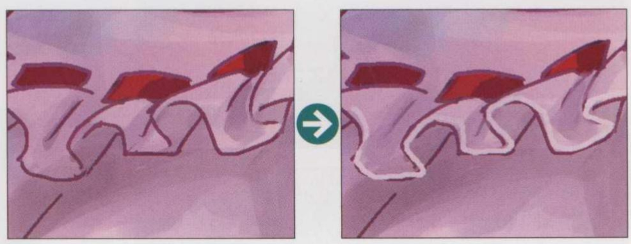
8-3



表现出褶边的厚度

褶边的下边缘可以使用较为明亮的颜色进行绘制，这样可以表现出褶边的厚度，并体现出立体感。

8-4



完成角色的上色

到这里，角色的上色就完成了。

关于细节部分的调整，我们放在填充完背景的颜色之后再进行。

8-5



09 上色-背景

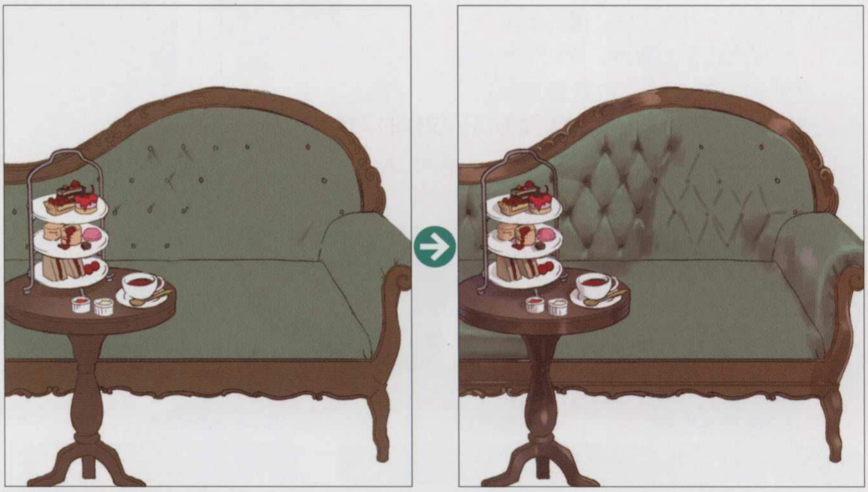
描绘背景的阴影

现在我们给沙发、餐桌和小蛋糕添加阴影。

在底色图层上方新建图层，并“创建剪贴蒙版”后，开始填色。

以底色图层的颜色为基础，在较暗的阴影部分叠加较深的颜色，在光线直射的亮部叠加较浅的颜色或白色。

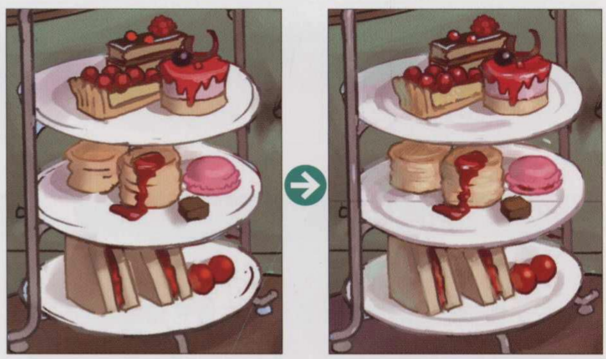
9-1



让蛋糕看起来更美味

对于小蛋糕和小点心，可以使用“钢笔”工具的“G笔”笔刷来添加白色的高光。通过光泽感表现出美味的感觉。

9-2



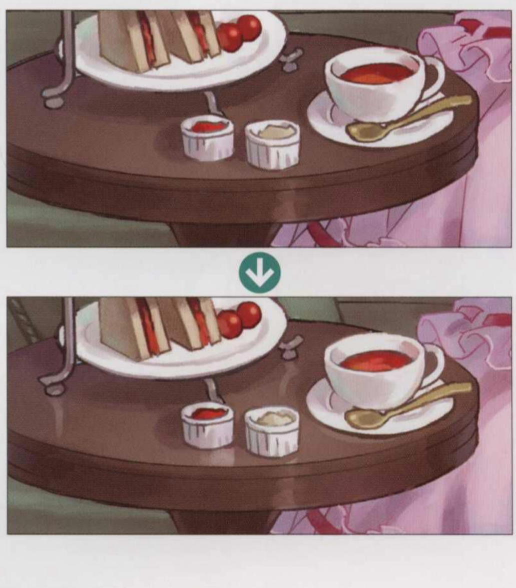
描绘倒影

为了表现出有光泽的餐桌质感，我们要在桌子上绘制餐具的倒影。

选择“画笔”工具的“不透明水彩”笔刷，用灰色来描绘。

没有必要将餐具的形状绘制得过于精细，只要能够象征性地表现出大致的形状就可以了。

9-3



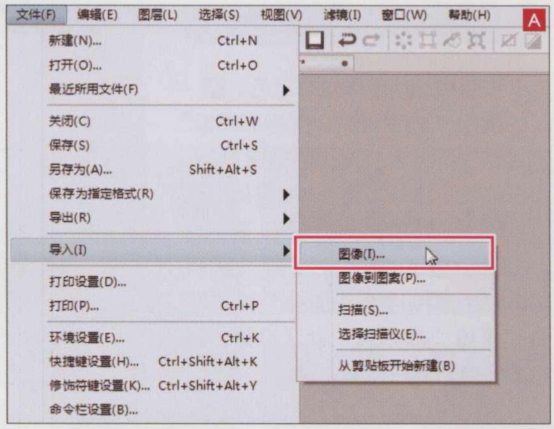
给地板粘贴纹理

给地板粘贴纹理，表现出大理石的质感。

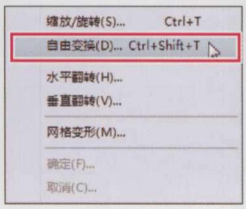
执行“文件>导入>图像”菜单命令，在地板的底色图层上方导入混凝土的纹理素材。A B

选中导入的纹理图层，执行“编辑>变换>自由变换”菜单命令，根据纵深感来调整形状。C

这样的状态下，是看不见下面的格子纹样的。因此将图层的混合模式更改为“强光”，并降低“不透明度”。D E









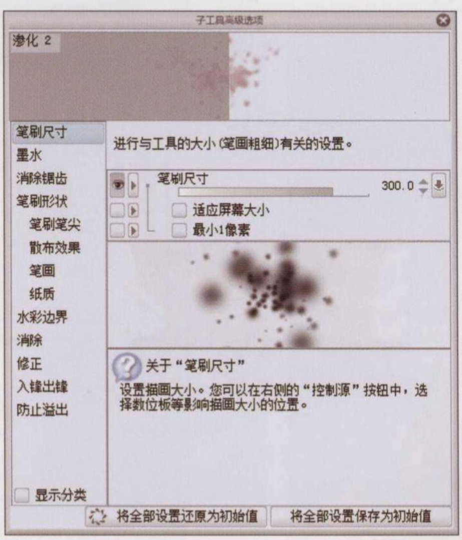




细致描绘地板的纹样

这里我们要将地板的纹样绘制得接近于大理石的质感。

在地板的底色图层上方新建图层，使用“渗化2”※笔刷来调整纹样，表现出不规则感。







※ 可从与优动漫PAINT同时安装的“绘画助手”的“素材中心”中下载，包含在“◆水彩套装24种”里面的笔刷。

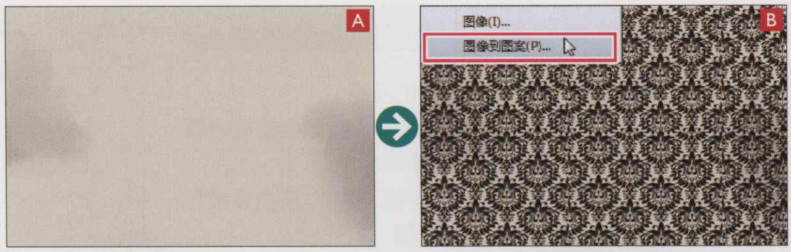
给壁纸粘贴纹理

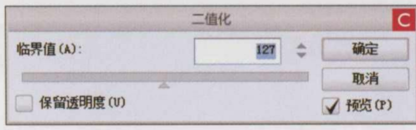
先粗略地给整体壁纸上色。A

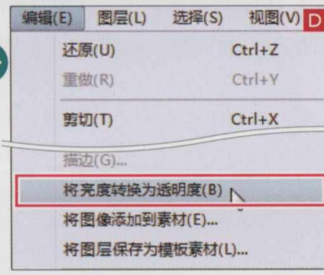
执行“文件>导入>图像到图案”菜单命令，将素材集中的图案※导入壁纸图层，执行“图层>栅格化”菜单命令将其转换为标准图层。B

选中导入的纹理图层，执行“编辑>色调调整>二值化”菜单命令，保持“临界值”默认设置，将纹理转换为黑白位图。C

接下来，执行“编辑>将亮度转换为透明度”菜单命令，这样就会根据亮度调整光线，背景会呈现出通透感。D







※“复古&浪漫素材集”（socym刊）中收录的素材。

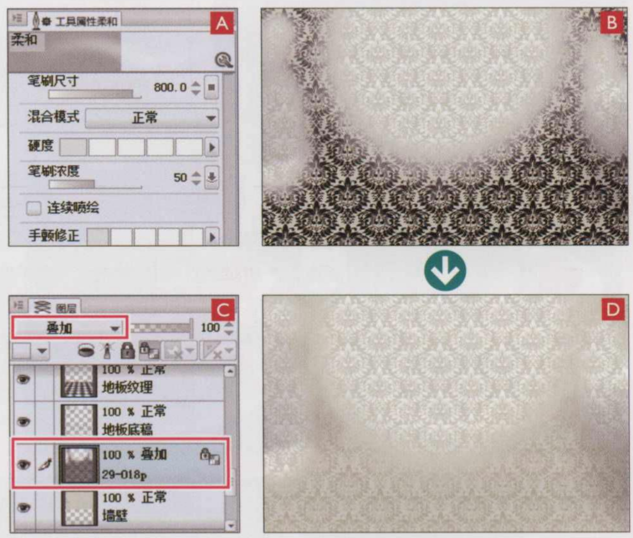
9-6

调整壁纸的纹理

单击启用壁纸纹理图层的“锁定透明像素”，选择“喷枪”工具的“柔和”笔刷，用白色来填充亮部，并做出色斑效果。填色时的笔刷尺寸可以稍微大一些。A

在“9-6”中，我们已经进行了“将亮度转换为透明度”的操作，因此这里可以在保持纹样透明度的基础上进行填色。B

最后，将纹理图层的混合模式设置为“叠加”，使其与整体融合在一起。CD



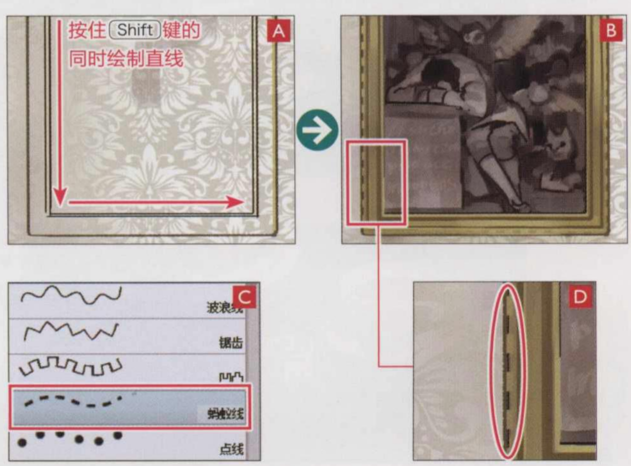
9-7

绘制画框

在壁纸图层上方新建图层，使用“图形”工具的“直线”绘制画框的线条，并表现出凹凸感。绘制时，按住Shift键的同时引出线条，就可以画出直线了。A

画框的线稿描绘好之后，在线稿图层下方新建图层，使用“画笔”工具的“不透明水彩”笔刷来填色，并描绘出画框中的图画。B

最后，使用“修饰”工具的“蚂蚁线”笔刷等来添加画框边缘的纹样。CD



9-8

Crowded Draw

10 深入绘制

深入描绘细节部分

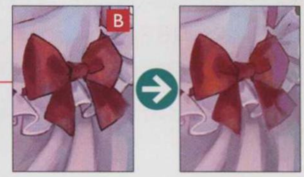
现在我们来调整一些自己不太满意的地方。在所有图层的最上方新建图层，进行细致的描绘。

调整睫毛的形状，给瞳孔添加一些暗色调，并新建混合模式为“线性减淡（发光）”的图层来给瞳孔添加高光。A

在服装的红色部分以及蝴蝶结上较暗的部分，用蓝色来添加阴影；在较为明亮的部分，用橙色来添加高光。B

服装的粉色部分，以及褶边的亮部，使用接近于白色的粉色来进行填充。C





添加暖色调

在“10-1”中创建的图层上方新建图层，使用“喷枪”工具的“柔和”笔刷来给插画添加暖色调。

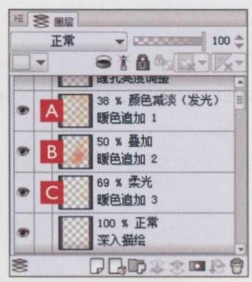
首先给整体填充朦胧的黄色以及橙色，将混合模式设置为“颜色减淡（发光）”，并调整“不透明度”。A ※

接下来，以角色为中心填充黄色以及橙色，将混合模式设置为“叠加”，并调整“不透明度”。B ※

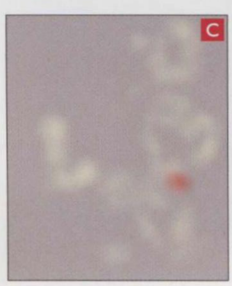
最后，在特别明亮的部分填充白色以及粉色，将混合模式设置为“柔光”，并调整“不透明度”。C ※

这样一来，插画整体会给人一种明亮、温暖的印象。D











※ 为了使大家更好地理解ABC的图像，这里将背景设置为灰色。

Finish

11 润色完成

11-1

调整整体色调

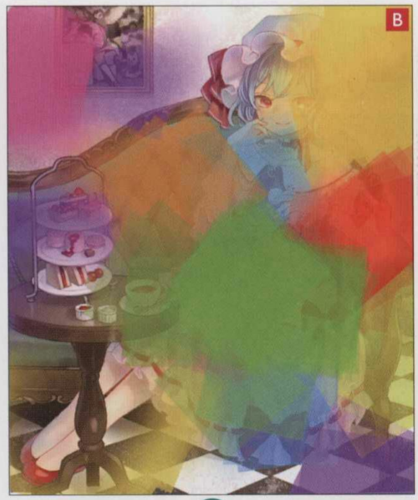
现在我们来给画面整体的色调添加有张有弛的强弱变化。

在添加了暖色调的图层上方新建图层，使用“1-2”中的水彩笔刷粗略地填涂各种各样的颜色。A B

填涂完成之后，将图层混合模式设置为“柔光”，并降低“不透明度”，使其融合起来。C

此时插画左侧远处显得较暗，右手近前方的光源就被强调了出来。通过混合各种各样的颜色，表现出一种梦幻的氛围。D









11-2

给整体添加纹理表现出质感

执行“文件>导入>图像”菜单命令，导入自定义的水彩颜料纹理，并将其放在所有图层的最上方。

选中导入的纹理图像图层，执行“图层>栅格化”菜单命令将其转换为标准图层。



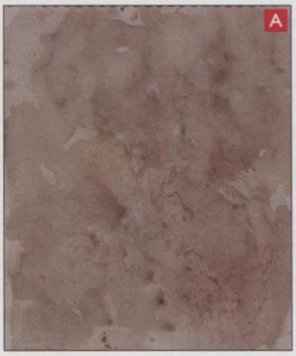


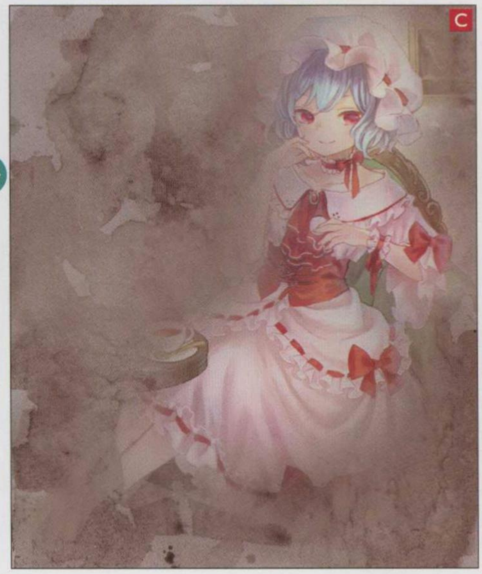
11-3

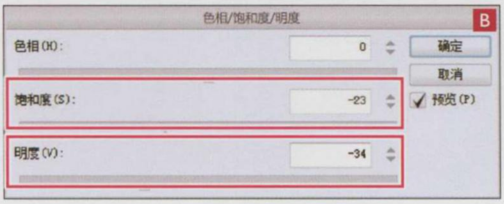
纹理的调整

执行“编辑>色调调整>色相/饱和度/明度”菜单命令，在打开的对话框中降低“饱和度”和“明度”的参数值，使导入的水彩颜料纹理变暗。A B

选择“喷枪”工具的“柔和”笔刷，使用透明色擦除覆盖在角色身上的纹理部分。C







完成

将水彩颜料纹理图层的混合模式更改为“强光”，并降低“不透明度”，使其与整体融合在一起。

除了纹理质感，再添加一些手绘感和复古的感觉。

这样，本幅作品就完成了。

11-4























博丽灵梦



FUZICHOCO FUZICHOCO


博麗神社神符
博麗神社神符
博麗神社神符

Color Palette



头发 -HAIR-

R 209 G 176 B 140	R 144 G 89 B 82	R 23 G 15 B 13
R 197 G 101 B 116	R 18 G 73 B 83	R 164 G 115 B 74

皮肤 -SKIN-

R 255 G 247 B 233	R 255 G 216 B 186	R 236 G 168 B 138

服装 -CLOTHES-

R 255 G 63 B 50	R 195 G 49 B 41	R 117 G 35 B 39
R 255 G 204 B 218	R 216 G 217 B 234	R 150 G 108 B 131

小物件 -ACCESSORIES-

R 24 G 16 B 11	R 255 G 11 B 11	R 103 G 195 B 214
R 182 G 206 B 106	R 239 G 75 B 126	R 180 G 111 B 61
R 255 G 241 B 124	R 252 G 222 B 89	R 235 G 176 B 49

背景 -BACKGROUND-

R 248 G 248 B 199	R 215 G 96 B 120	R 74 G 72 B 94
R 255 G 236 B 106	R 105 G 85 B 86	R 255 G 168 B 194

Profile

FUZICHOCO

主要从事书籍的插画、符卡游戏的插画等创作。

作品有《CARDFIGHT!!VANGUARD》(Bushiroad)、《乖离性百万亚瑟王》(SQUARE ENIX INC)中的符卡插图,《自称贤者弟子的贤者》(GC NOVELS)、《八男?别闹了!》(MF BOOKS)系列插画等。个人画集《极彩少女世界》(BNN新社)正在销售中。另外,2012年在Pixiv Zingaro中举办个展"藤色Fuji Shiki2012 让彩虹寄生在绘画中"。

COMMENT

绘制背景时没有考虑具体的场所,感觉有些古都的味道。如果大家能够在画中感受到轻柔跳起的跃动感,那我将感到非常高兴。

WEB 【fuzichoco.com】http://www.fuzichoco.com/

Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=27517

Twitter https://twitter.com/fuzichoco

PEN TABLET Wacom Cintiq24HD

Rough Sketch

01 草图

绘制草图确定大致的色调

执行“文件>新建”菜单命令创建分辨率为350dpi的新画布，绘制草图。

绘制背景时，可以使用透视尺画出参考线，然后沿着参考线来绘制草图。

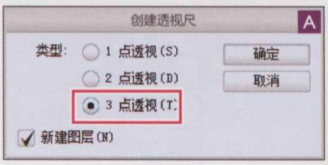
首先，执行“图层>尺子/格子框>新建透视尺”菜单命令，创建“3点透视”的透视尺。A

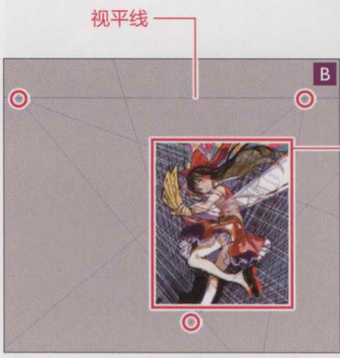
接下来使用“操作”工具的“对象”工具来调整消失点和视平线。用红色圆圈出来的就是消失点，连接上面两个消失点的水平线就是视平线。B

单击启用“吸附于尺子”，则可以引出汇集到各个消失点的参考线。C

此外，大家可以通过单击命令栏上的“吸附于特殊尺”来进行启用/停用吸附的切换。D

沿着参考线绘制草图。为了不至忘记自己最初的构思，可以在这个阶段先涂上大致的颜色。E











POINT

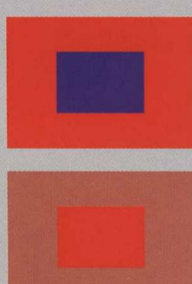
透视画法以外的远近法

在本次绘制的插图中，除了透视画法之外，还使用了各种各样的远近法。

色彩远近法

这是利用色彩能够给人们的心理和视觉带来远近感的特性的来表现透视的方法。红色、黄色等暖色调以及饱和度较高的颜色给人向外凸出的感觉，而蓝色、绿色等冷色调以及饱和度较低的颜色给人向内凹陷的感。

如右图，上图是冷暖色调表现出的差异感。下图是色彩饱和度的高低带来的差异感。



空气远近法

近处的物体可以清晰地看出轮廓与细节部分，越是远处的物体，其轮廓越模糊，就好像多了一层雾气一样。

将这种现象体现在画面上，也是一种远近感的表现手法。



02 线稿/底色-角色

2-1 区分强弱及浓淡变化来绘制线稿

将草图的不透明度降低到10%，使其表现得较淡，在这个基础上绘制线稿。绘制的顺序是脸部→头发→身体。

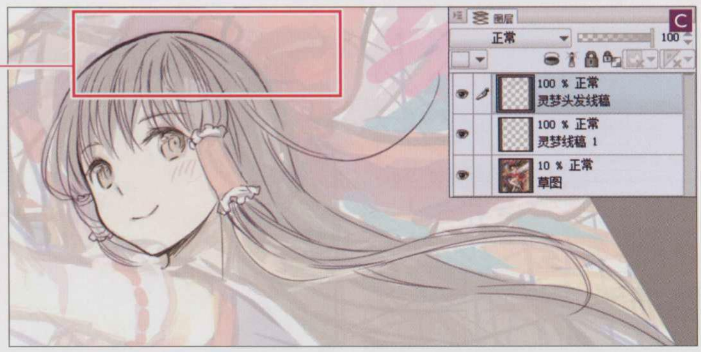
这里使用“铅笔”工具的“粗芯铅笔”笔刷进行描绘，“笔刷尺寸”设置为5，“笔刷浓度”设置为60左右。A

多次重叠绘制细线，表现出强弱和浓淡的变化。B

如果这时根据不同的部位细分图层进行绘制，那么在后期就可以轻松进行移动、变换等调整，非常便利。C



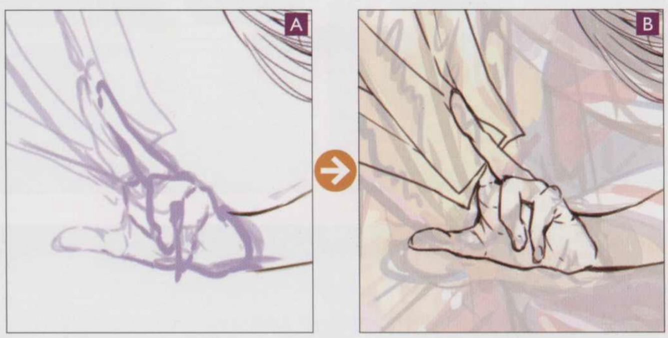




2-2 绘制左手（注意远近感）

由于左手还是草图阶段的外形，所以看起来比较粗糙，因此我们重新细致地绘制底稿之后再描绘线稿。A

手部位于画面前方的显眼位置，因此要使用比其他部分略粗一些的线条来绘制，表现出远近感。B

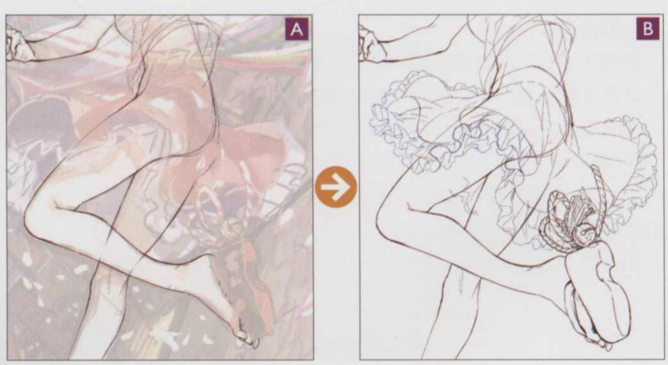


2-3 描绘被遮挡的身体部分

身体被服装遮住的部分也要绘制出来。这样就可以更轻松地把握身体的线条。特别是被裙子遮住的腰部要仔细绘制。A

由于脚部位于画面前方，因此要使用比脸部和身体线条略粗的线条来绘制，以表现出远近感。注意此处的线条要比左手的线条细。B

绘制线稿时，可以旋转或左右翻转画布，使角度更便于绘制。同时注意确认画面的平衡感。



2-4 调整线稿，填充底色

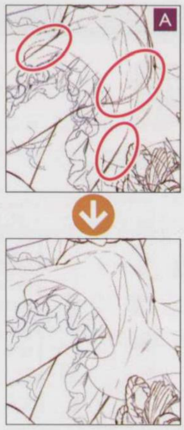
由于我们还没有确定右手的具体形态，因此这里只画出手持御币的底稿即可。

超出线稿范围之外的多余部分，暂且使用“橡皮擦”工具进行擦除。A

线条变得干净整洁后，再分别给每一个部件进行填色。在线稿的下方新建图层，使用“魔棒”工具选择想要填充的范围，再使用“填充”工具填入颜色。线条中断的部分以及发梢等细节部分，可以使用“钢笔”工具的“G笔”笔刷来填充。B

大体填充完成之后，执行“图层>新建图层组”菜单命令创建图层组，将线稿图层集中起来。然后将图层组的混合模式设置为“正片叠底”，“不透明度”设置为85%。这样一来，线稿就会与底色图层融合在一起，给人一种柔和的感觉。C

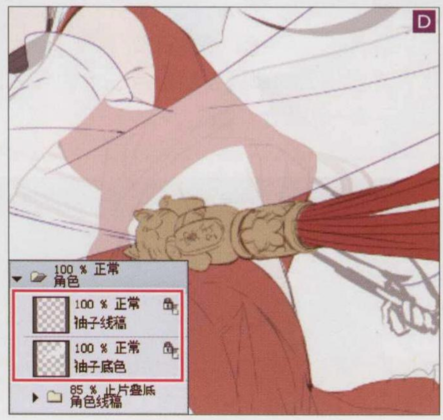
本次角色的袖子的布料设定为较为轻薄的质地，要表现出一种通透感。因此我们将袖子部分的线稿与填色图层移动到其他部分线稿和填色图层的上方，将袖子填色图层的“不透明度”设置为70%，使下方图层绘制的图像可以隐约地透过来。D











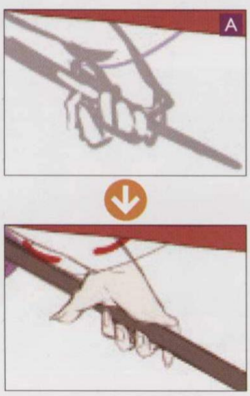
2-5 绘制右手

根据刚才绘制的右手与御币的底稿来绘制右手线稿，并填充底色。

此处的右手并不是紧紧地握住御币的，而是轻轻地握住。绘制时，让每根手指稍微分开一些，以强调出女性的特色。A

袖子部分的红色细绳装饰也要绘制出来。由于布料的材质较为通透，因此下面的细绳要画出颜色略微透过来的感觉。B

线稿到底色的填充就完成了。御币最终设定为五颜六色的，这个阶段我们暂且先将其填充为同一种底色。C







Paint - Skin & Eyes

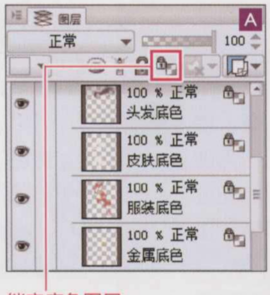
03 上色－皮肤和眼睛

上色前的准备

现在我们来给角色上色。

上色时，单击启用底色图层的“锁定透明像素”，在上面直接叠加上色。A

我想要一边参考草图的背景色调一边上色，但是如果将草图完整地显示出来，将不易于查看整张画面。因此，我们对草图图层执行“图层>复制图层”菜单命令进行复制。并对复制得到的图层执行“滤镜>模糊>高斯模糊”菜单命令进行虚化。将虚化后的图层显示出来，一边确认整体的颜色平衡一边上色。B



锁定底色图层的透明像素



让背景变模糊

浅浅地重叠各种颜色来给皮肤上色

现在我们从皮肤开始上色。上色面积较大的部分使用“画笔”工具的“不透明水彩”和“油彩平笔”笔刷来绘制；细节部分主要使用“钢笔”工具的“G笔”笔刷和“铅笔”工具的“粗芯铅笔”笔刷来上色。

光源（光线射出的方向）设定在画面的右前方。我们在上色的时候，考虑到光源的位置来描绘阴影部分，就能够很好地表现出立体感。

使用比底色略深的颜色粗略地填充阴影部分。A

在阴影的局部轻轻地填充紫色。如果填充得过多会影响人物的气色，因此一定要注意填充淡淡的紫色，这样的人物肤色才会更有深度。B

接下来叠加较深的橙色。颜色并不是一次性决定的，而是像胶卷一样轻轻地将各种颜色重叠起来，注意表现出一定的深度。C

腋下以及关节处的皱褶部分要使用“G笔”笔刷细致地描绘出阴影。D

根据不同的部位，有时需要清晰地将颜色区分开来绘制，有时需要表现出模糊的晕染感觉。大家可以使用这样的方法来给插画增添节奏感。









3-3

给眼睑、眼白和瞳孔上色

眼睛的颜色可以直接在皮肤的填色图层上进行上色。

首先给上眼睑填充明亮的橙色，就像是化妆时描画的眼影一样。然后在眼白上绘制出上眼睑的阴影。A

接下来将瞳孔涂成茶色，使用降低了不透明度的“G笔”笔刷来进行细致的描绘。这时，勾选“水彩边界”复选框。如果没有显示“水彩边界”这一项，可以在“子工具高级选项”面板中进行设置。B

在瞳孔的上方多次重叠上色，使颜色加深一些。通过勾选“水彩边界”复选框，可以使线条的边界更加显眼，表现出有光泽的透明感。在瞳孔的下方添加少量的粉色、黄色和湖蓝色。C







3-4

细致地绘制瞳孔

在瞳孔的中央细致地描绘出黑眼球。

使用白色分别在瞳孔的上方和下方添加高光。

接下来在瞳孔的外围添加淡淡的蓝色调。

并用黑色来描绘上眼睑，使瞳孔表现出炯炯有神的感觉。

由于眼睛是画面中比较重要的部分，因此可以在瞳孔上使用各种各样的颜色，深入描绘到细节部分，让人感觉印象深刻。



3-5

调整瞳孔的色调

在皮肤填色图层的上方，新建混合模式为“滤色”的图层，给瞳孔中央以外的部分添加淡淡的紫色，调整色调。A

然后在上方新建混合模式为“线性减淡（添加）”的图层，给瞳孔添加光点。并单击启用图层的“锁定透明像素”，使用“渐变”工具的“彩虹”渐变来添加渐变效果，使光点给人一种五彩斑斓的印象。B C







Paint - Clothes

04 上色-服装

表现褶边的通透感

现在我们来给裙子的褶边上色。褶边也与袖子一样，设定为略微有些通透感的材质。

用“吸管”工具吸取大腿的颜色，使用“画笔”工具的“不透明水彩”笔刷来填充褶边与腿部重叠的部分。为了表现出布料的起伏和重叠，需要添加一些有浓淡变化和节奏感的颜色。

4-1

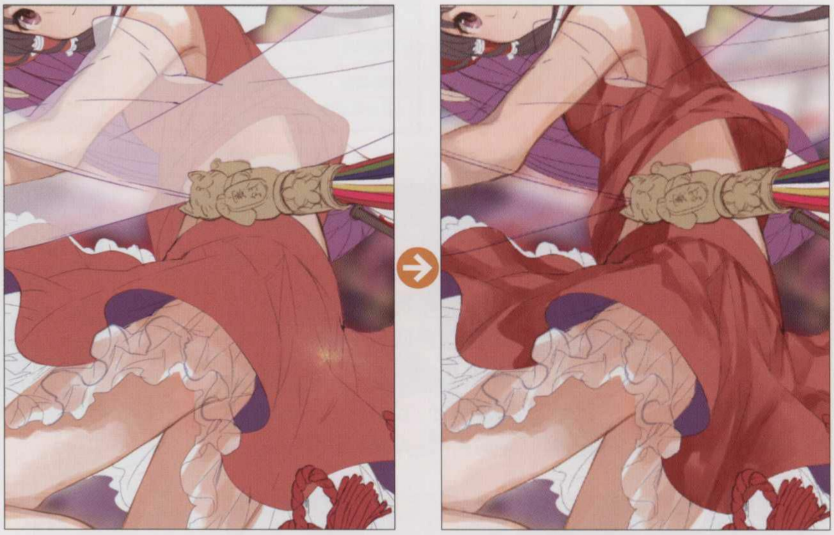


绘制服装的阴影

褶边细节部分的描绘可以暂且放在一边，我们先来给服装上色。

选择“不透明水彩”工具，用比底色略深的红色，来沿着服装的皱褶添加阴影。

4-2



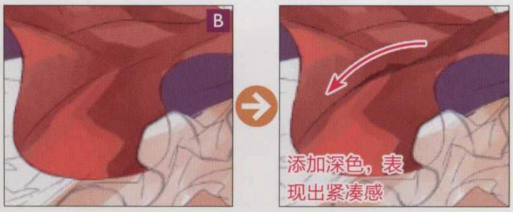
通过饱和度的差异来表现凹凸感

饱和度较高的颜色会给人一种向外凸出的感觉，而饱和度较低的颜色会给人一种向内凹陷的感觉。

现在我们利用饱和度的这一特性，使用饱和度较高的红色来填充服装向外凸出的部分，用饱和度较低的红色来填充向内凹陷的部分，通过这种方式来表现远近感。A

然后，选择“钢笔”工具的“G笔”笔刷，用有力道的笔触来给皱褶的一部分添加较深的颜色，表现出紧凑的感觉来。B

4-3



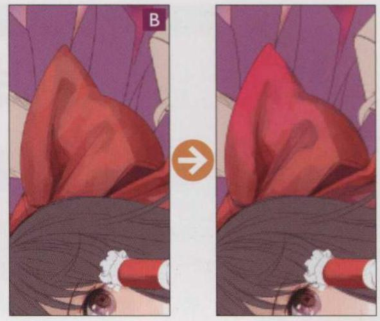


4-4 给强光照射部分填色

在服装的填色图层上方，新建混合模式为“线性减淡（添加）”的图层，对于裙子上阳光强烈照射的部分，使用近似于白色的浅粉色来填充。A

然后在蝴蝶结的上部、裙子的右侧添加一些粉色。B





4-5 进一步强调褶边的通透感

现在我们来继续给褶边上色。选择暗紫色，使用“不透明度”为20%的“G笔”笔刷来绘制阴影。此外，腿部线条要绘制得浅一些，使用“吸管”工具拾取肤色，填充褶边的一部分，强调出通透感。注意要表现出隐隐约约的朦胧感。这个部分可以完全凭着自己的兴趣来绘制。A

接下来，在褶边的边缘添加紫色和黄色来点亮画面。B



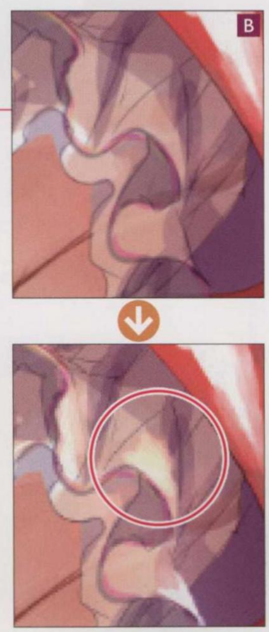


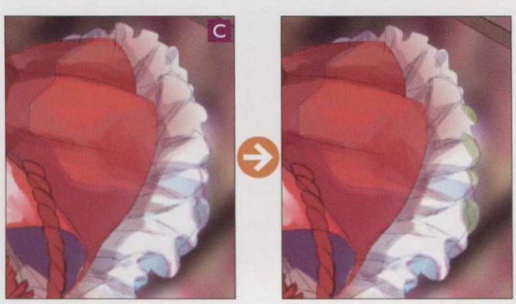
4-6 调整高光和阴影

在褶边的底色图层上方新建混合模式为“线性减淡（添加）”图层，在褶边上强光照射的部分添加黄色的高光。A B

接下来我们调整阴影。在褶边的右侧淡淡地添加一些湖蓝色和绿色。也可以尝试着填充各种配色哦。C







Paint - Hair

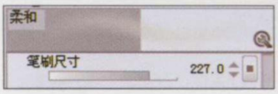
05 上色-头发

让头发表现出透明感

现在我们来给头发上色。

先用“吸管”工具拾取额头的颜色，再用“喷枪”工具的“柔和”笔刷在刘海附近浅浅地涂色。这样就会让头发表现出一定的透明感。

5-1







填充阴影（注意发根发梢的方向）

5-2

绘制头发的阴影时，我们使用较深的茶色，沿着头发的走向流畅地描绘线条。

这里我们使用的是“画笔”工具的“不透明水彩”笔刷。





让头发的发丝表现出立体感

5-3

在每一束头发的内侧，使用“钢笔”工具的“G笔”笔刷填充土黄色。这时，将工具的不透明度设置得低一些，使下面的颜色能够透过来。A

接下来，在头发的右侧使用“喷枪”工具的“柔和”笔刷添加浅浅的绿色。B

我们在绘制头发时，不要一根一根地绘制发丝，而是要将每一束头发作为一个整体来表现。上色时要注意内外侧之分，这样才能够表现出立体感。通常情况下，人物的每一束头发，其内侧和外侧都是清晰分明的，如果你手头上有道具，可以拿来观察一下头发的造型。





给头发添加高光

现在我们来给头发添加乳白色的高光。也就是大家常说的“天使的光环”。

在光环稍下的部分添加粉色的高光，我们将其想象为红色蝴蝶结反射的颜色。

另外，在线稿图层上方新建图层，添加几笔较细的发丝。

5-4



给头发添加各种各样的颜色

5-5

在头发高光图层的上方，新建混合模式为“线性减淡（添加）”的图层，给“天使的光环”添加高光。这里我尝试了各种各样的颜色，体验了非常有趣的配色。A

接下来，对于后侧的头发，选用较粗的“G笔”笔刷，勾选“水彩边界”复选框，使用粉色和橙色尽情地填充。注意，这里颜色与颜色的边界不用进行晕染。B

当然，实际上是不会出现这样的颜色的光影的，但是我感觉在这里添加这样的色彩很漂亮，所以就尝试着添加了。





POINT

兼其理性与感性来打造有魅力的插画

我们在绘制插画的时候，既要把握人体的构造、素描、透视等“根据理性绘制的部分”，也要使用实际中不可能存在的颜色来进行填充，或者进行不同寻常的夸张表现等“根据感性绘制的部分”，关键是要在绘制时找到两者的平衡点，这样才可以绘制出既得体又有魅力的插画。





Paint - Accessories

06 上色–小物件

给纸符上色并粘贴素材

现在来给左手持有的纸符进行上色。

使用“画笔”工具的“油彩平笔”笔刷，保留画笔的笔触进行上色。A

在边缘添加粉色作为点缀。B

接下来我们给纸符粘贴素材。素材可以自己制作，只要看起来比较逼真就可以了。执行“文件>导入>图像”菜单命令，选择并导入素材，然后再执行“图层>栅格化”菜单命令，将其转换为标准图层。C

对于导入的素材，执行“编辑>变换>网格变形”菜单命令，根据纸符的形状将其变形后进行粘贴。这时，将图层的混合模式设置为“正片叠底”，使其与底色自然地融合在一起。D

最后我想在纸符上表现出光线照射的感觉，因此在文字的上方使用“喷枪”工具的“柔和”笔刷加入了淡淡的蓝色。E

6-1



给木屐上色

现在我们来给木屐上色，使其表现出表面涂漆的光泽感。

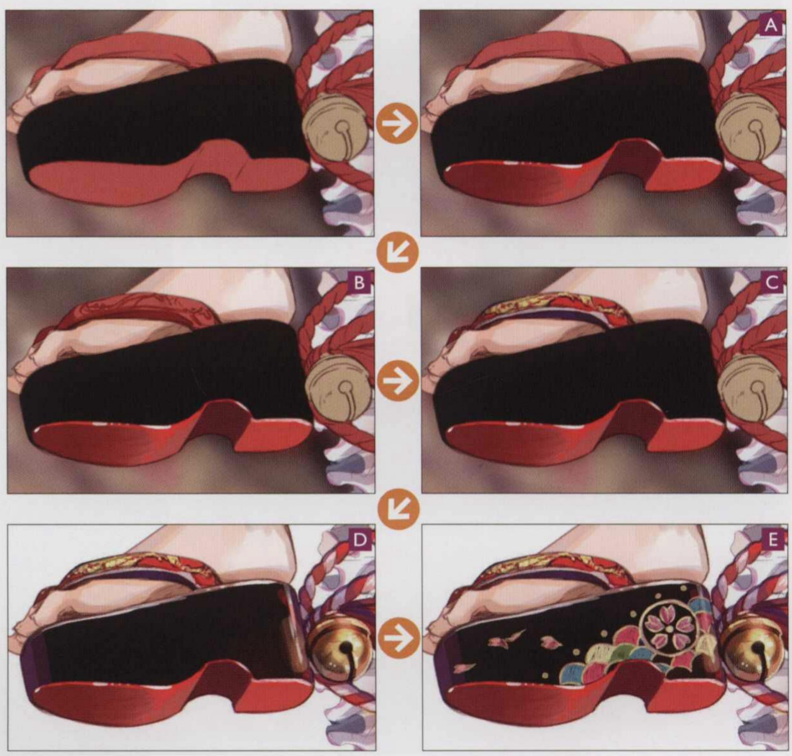
在边缘部分，用白色加入较强的高光，使其表现出光泽感。木屐的内侧使用“油彩平笔”笔刷来添加质感。A

木屐带的部分设定有金线刺绣。使用“钢笔”工具的“G笔”笔刷细致地进行描绘。B C

下面我们来描绘铃铛和细绳装饰。这里要分别绘制出木屐和铃铛上面的倒影。因为有光泽的东西以及金属上面很容易映出颜色。D

接着我们给木屐绘制纹样。因为我想要表现出螺钿手工艺的感觉，所以这里保留了一些笔触来体现质感。E

6-2



给招财猫上色



现在我们来给袖子上的招财猫上色。

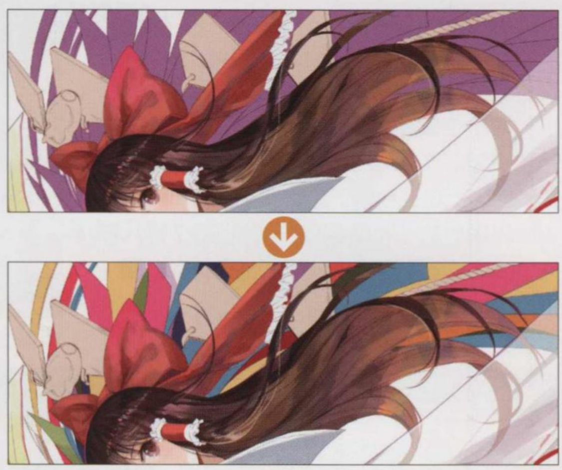
首先，使用勾选了“水彩边界”复选框的“G笔”笔刷来绘制阴影。在左侧的边缘添加淡淡的紫色以及衣服反射的红色。A

由于此处颜色过于微弱，因此选中招财猫的上色图层，执行“图层>复制图层”菜单命令进行复制，并将混合模式更改为“叠加”，将“不透明度”更改为70%来进行叠加。这样一来，色调就变得更加生动了。B

最后，在底色图层上方新建混合模式为“线性减淡（添加）”的图层，添加黄色的高光。由于这里是古老的金属材质，因此注意不要把高光表现得像木屐的铃铛一样闪闪发光，需要控制一下高光的亮度。C

6-3

给御币上色



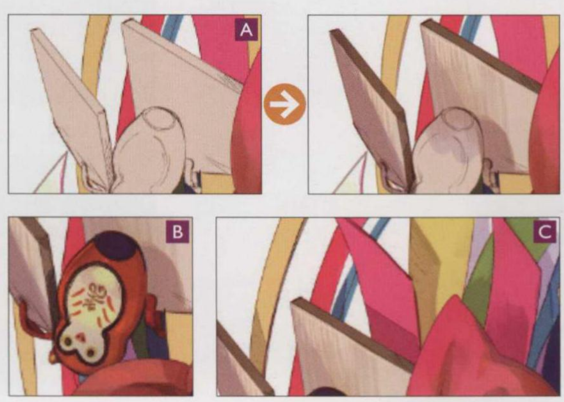
现在我们来给角色右手持有的御币从上向下上色。

流苏（御币上面的纸片装饰）是五颜六色的，而且上面有彩马匾额、贴纸画等垂下来，上面集合了大量重视外观美感的原创要素。

绘制时要注意颜色的平衡感，使用“填充”工具分别给每一个流苏填色。

6-4

给流苏上面的装饰物上色



给彩马匾额上色。使用“油彩平笔”笔刷上色，上色时注意表现出木头的纹理。使用淡淡的紫色来填充阴影。之前上色的部分也一样，我习惯使用紫色与蓝色来填充阴影。如果使用灰色或黑色，颜色会变得较为沉重，因此尽量避免使用这种颜色。A

贴纸画也要涂上颜色。在江户时代，“红猫头鹰”是驱除厄运和疾病的一种玩具。在东方Project的世界里经常可以看到这样的复古小物件。B

最后，在流苏上画出彩马匾额和蝴蝶结的倒影。C

6-5

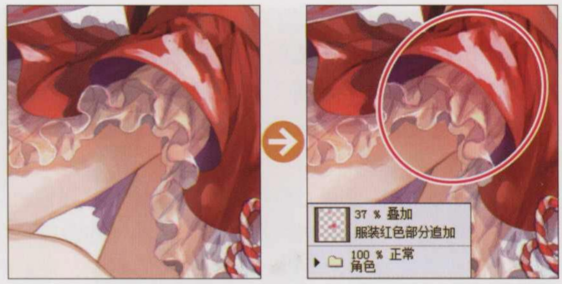
07 色调调整-角色

给服装添加红色调

7-1

现在我们来调整角色整体的色调。

考虑到服装上的红色调还不够，因此我们在服装的底色图层上方新建混合模式为“叠加”的图层，使用“喷枪”工具的“柔和”笔刷来给裙子前面以及蝴蝶结的一部分添加红色调。



调整角色整体的阴影

7-2

现在我们来调整角色整体的阴影部分。

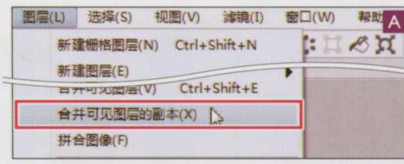
首先，只让角色显示出来，执行“图层>合并可见图层的副本”菜单命令。A

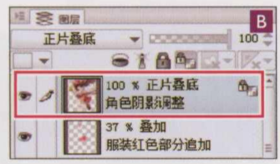
这样一来，就创建出只合并了角色图层的图层。B

将这个图层的混合模式设置为“正片叠底”，并单击启用“锁定透明像素”，填充紫色。

为了使皮肤表现出红润的气色，可以使用“喷枪”工具的“柔和”笔刷在填充了颜色的图层上填充橙色。C

将图层的“不透明度”降低到27%，将光线照射的部分用“橡皮擦”工具擦除。D









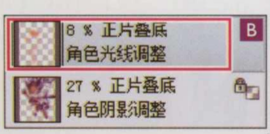
调整光线的强度

7-3

在“7-2”的基础上创建混合模式为“线性减淡（发光）”的图层。使用“喷枪”工具给脸部和左腿添加橙色。A

然后，将图层的“不透明度”降低到8%。B C

与“7-2”的操作相辅相成，到这一步，光和影得到了强调，角色的立体感增强。D









Line Drawing - Background

08 线稿-背景

创建详细的透视参考线

现在我们开始进行背景的绘制。

首先，我们来创建详细的透视参考线。

将“1-1”的草图中使用的透视尺显示出来。A

如果还没有启用吸附，可以单击界面上方命令栏中的“吸附于特殊尺”按钮启用吸附。B

使用比草图线稿细的线条，仔细地引出汇集到各个消失点的参考线。C







8-1

以参考线为基准来绘制背景的线稿

将参考线显示得较浅一些，然后在上面绘制背景的线稿。

使用“铅笔”工具的“粗芯铅笔”笔刷来绘制。

较长的直线可以通过吸附于透视尺来绘制，而其他的曲线以及细节部分，则可以停用吸附于透视尺，以参考线为基准来自由绘制。A

远处的背景草图过于粗糙，因此可以先仔细地描绘底稿之后，再进行线稿的绘制。B

此外，在绘制线稿时，为了便于理解背景中图案与图案之间的联系，可以分别降低角色图层组的不透明度，将其调整得更便于背景的绘制。



8-2



09 上色-背景

描绘背景的阴影

现在我们来给背景上色。

首先，在线稿图层下方新建混合模式为“正片叠底”的图层，使用红灰色来绘制阴影。

此处的光线有建筑物中的光线，也有灯笼发出的光线。由于有多个光源，因此绘制时要注意这些光线的方向和面积。

这里绘制的阴影，是后面给背景上色时表现浓淡变化的基准。

9-1



给背景上色时特意保留手绘感

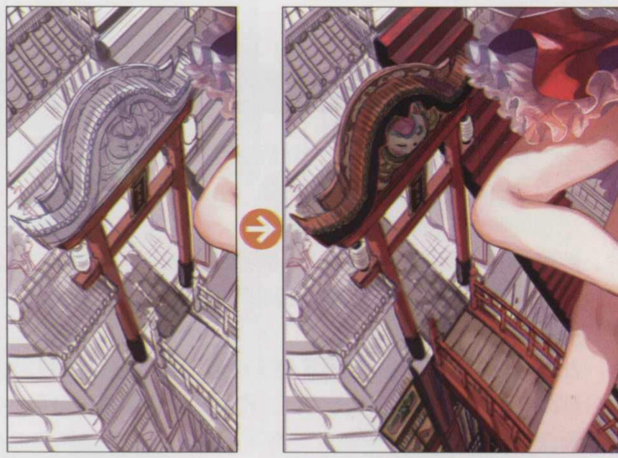
在绘制阴影的图层上方，新建混合模式为“正片叠底”的图层，然后填充颜色。为了与“9-1”的阴影融合在一起，可使用自然的色调来填充背景。

这里主要使用“画笔”工具的“油彩平笔”笔刷。为了表现出手绘感，某些地方我们特意保留笔触而不进行晕染。

这里若绘制一个非常普通的牌坊，会让人感觉很无趣。因此这里我们混合冲绳县“首里城”的正殿屋顶的形状及招财猫的头部，创造了一个造型。

背景就像这样，可以交织多种建筑物的特征，有很多自己可以发挥的设计点。

9-2



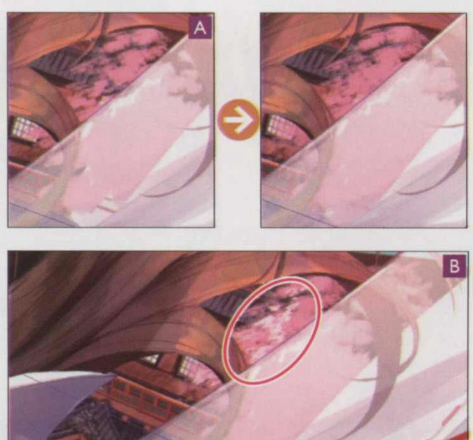
绘制远处的樱花

新建图层，绘制远处的樱花。

由于樱花的位置较远，因此我们不用细致地绘制每一朵花，而是将一大片樱花作为一个整体来绘制就可以了。将“油彩平笔”笔刷的“笔刷尺寸”设置为稍粗的85，使用就像是向下按印章一样的手法来绘制，表现出樱花的密集感。A

在樱花上使用浅浅的桃红色来添加高光，表现出立体感。B

9-3



进一步描绘角色的阴影

和其他的部分同样进行上色。背景中的每一个部分都要填满颜色。A

在推拉门的图层上方新建混合模式为“正片叠底”的图层，在背景的下部添加角色的阴影。B



9-4

使色调变得鲜艳

在上色图层上方，新建混合模式为“叠加”的图层，给牌坊的局部使用“喷枪”工具的“柔和”笔刷添加红色，使色调变得鲜艳。A

接下来创建混合模式为“线性减淡（添加）”的图层，在室内光、灯笼光等光源处添加光线。此外，牌坊的边缘以及桥的扶手等有光线反射的部分也要绘制出来。B

9-5



绘制灯笼的图案

现在我们来绘制灯笼的纹样等细节部分。

这时图层增加得过多，显得很混乱，因此可以只显示背景图层，执行“图层>合并可见图层”菜单命令来处理，也可以一次将所有背景图层都合并起来。

9-6



绘制近处的樱花

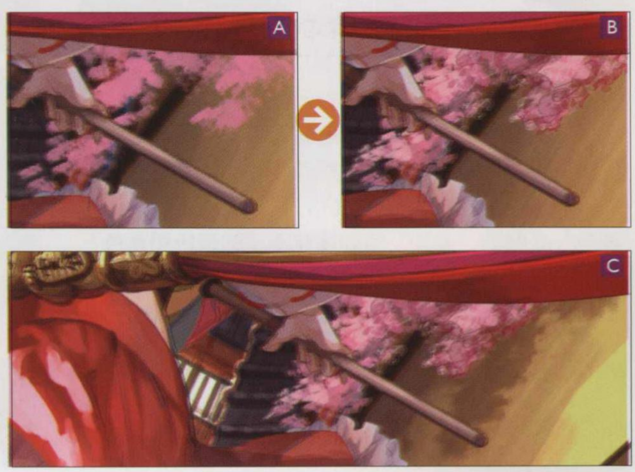
在背景图层上方新建图层，绘制近处的樱花。

首先，与“9-3”一样，使用“油彩平笔”笔刷来描绘一团团花瓣。A

这里的樱花与“9-3”中的相比，位于画面前方，因此为了表现出远近感，选择“钢笔”工具的“G笔”笔刷，并勾选“水彩边界”复选框，来一点点描绘花瓣的质感。阴影部分使用较暗的红紫色，光线照射的部分使用偏白的桃红色来画。B

9-7

在绘制樱花的图层下方创建混合模式为“正片叠底”的图层，在推拉门上绘制樱花的阴影。这样就可以表现出樱花与推拉门的距离感和立体感了。C



让远处变得朦胧，表现出远近感



接下来调整远近感。在角色图层与背景图层之间，新建混合模式为“变亮”的图层，使用较暗的蓝色来填充。并将图层的“不透明度”设置为40%。A

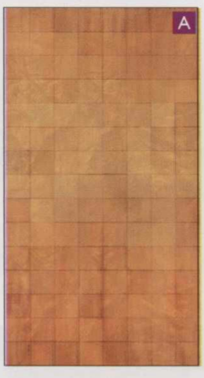
然后，对于右侧的推拉门、砖瓦以及左上方，也就是相对来说位于画面前方的部分，使用“橡皮擦”工具进行擦除。这样一来，只有远处的背景叠加了“变亮”模式的图层颜色，产生了远处较为朦胧的远近感。B

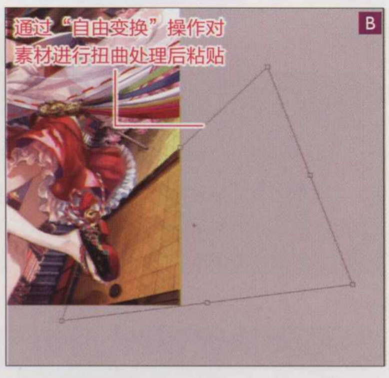






给推拉门粘贴素材





现在将镀金的纹理素材※1粘贴到推拉门上。A

执行“文件>导入>图像”菜单命令选择纹理并导入，并执行“图层>栅格化”菜单命令将其转换为标准图层。

进行栅格化处理之后，根据推拉门的透视关系，执行“编辑>变换>自由变换”菜单命令，将纹理素材进行扭曲处理。B

将纹理素材图层的混合模式设置为“正片叠底”，“不透明度”设置为50%，使其与推拉门的颜色更好地融合在一起。C

接下来我们在推拉门上粘贴绘画素材※2。与镀金的纹理素材一样，根据透视关系通过“自由变换”操作进行扭曲处理。并且在素材的下方以及远处，使用“喷枪”工具的“柔和”笔刷填充淡淡的茶色和紫色，使其与推拉门融合在一起。D





※1 以免费素材网站“漱石枕流别馆”（http://tinryu.sarashi.com/）中的素材“acrylic canvas C gold”为基础自己创作的。
※2 “THE WAGARA 日本的传统美 素材集”（SOTECH社刊）收录的素材“rinpa_14”和“ukiyoe_14”。

Crowded Draw

10 深入描绘

调整颜色的平衡感

总感觉插画的平衡感不是很好，但是却不知道如何修改……当你遇到这样的问题时，可以先把整体插画变成黑白图像。

执行“图层>新建色调调整图层>色相/饱和度/明度”菜单命令，在图层的最上方创建“饱和度”为-100的色调调整图层。

这样一来，插画整体就变成黑白图像了。此时我发现问题出在哪里了。那就是白色，也就是明亮的区域过于偏向画面的右侧。

在背景图层上方新建混合模式为“线性减淡（添加）”的图层，在左侧前方的瓦房屋顶和远处瓦房屋顶的一部分添加光线，改善插画整体的平衡感。另外，我感觉中心区域的黑色调有些不足，因此我将裙子内侧的颜色加深了。

10-1



给屏风添加素材

现在我们给牌坊内侧的金色屏风粘贴纹理素材※。首先执行“文件>导入>图像”菜单命令导入素材，然后再执行“图层>栅格化”菜单命令将其转换为标准图层。

对导入的纹理素材执行“编辑>变换>网格变形”菜单命令进行处理，使其符合屏风的弯折表现，并将混合模式设置为“线性加深”，将“不透明度”设置为59%。被牌坊遮住的部分纹理，使用“橡皮擦”工具擦除。

※“和风传统纹样素材集·雅”（SB Creative刊）收录的素材“2hz03”。

10-2



POINT

通过白色与黑色的浓淡来确认颜色的平衡感

当操作即将接近尾声之时，我们可以尝试将整体插画变成黑白图像。通过利用白色与黑色的浓淡来表现插画，我们可以发现彩色图像时难以察觉的亮部与暗部的平衡感。确认了平衡感之后，如果有比较在意的部分，就可以及时适当地修正。

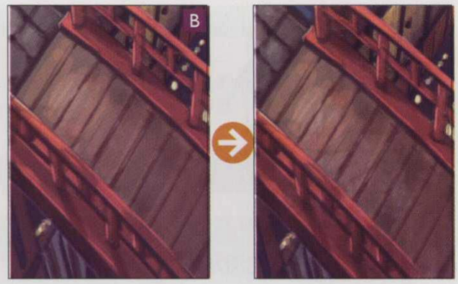
10-3

用自制素材让插画更有韵味

为了使插画更有韵味，我们在整个背景上粘贴自己创作的纹理素材。A

这样饱和度就过高了，因此栅格化后执行“编辑>色调调整>色相/饱和度/明度”菜单命令将饱和度设置为-80。更改混合模式为“叠加”，不透明度为31%。B





10-4

进一步强调角色与背景的远近感

将“10-1”中创建的“色相/饱和度/明度”色调调整图层移动到角色与背景之间，将“不透明度”设为21%。这样一来，背景的饱和度多少就降低一些了。

正如在“4-3”中一样说明，饱和度较低的颜色可以表现出向内凹陷的特性。因此我们通过降低背景的饱和度，强调出角色与背景的远近感。

但是右侧的推拉门与角色的距离较近，因此这个部分的色调调整图层效果可以使用“橡皮擦”工具擦除。





10-5

描绘樱花的花瓣

在画面最前方描绘漫天飞舞的樱花花瓣。

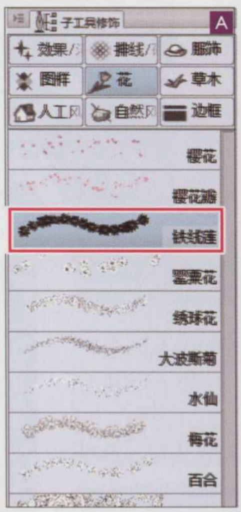
画面左侧远处飞舞的樱花花瓣，可以使用“修饰”工具的“樱花瓣”笔刷进行散布。为了表现得更加自然，使用“钢笔”工具的“G笔”笔刷及“橡皮擦”工具来调整形状。A B

对于画面近处的樱花花瓣，使用“选区”工具的“套索”工具来选择一定范围，执行“滤镜>模糊>高斯模糊”命令进行虚化。C

然后对花瓣图层执行“图层>复制图层”命令，将新图层混合模式更改为“线性减淡（发光）”，并启用“锁定透明像素”。D

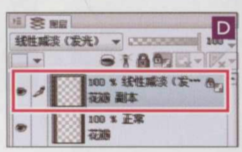
然后使用粉色进行填充，执行“滤镜>模糊>动感模糊”命令。E

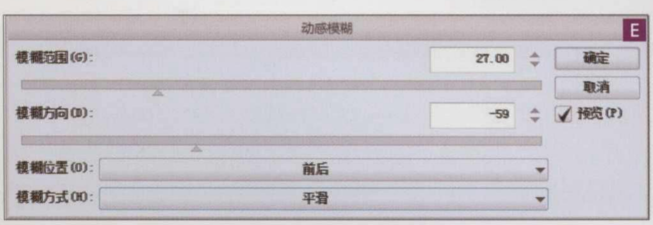
这样花瓣就表现出了动态和光照效果。如果远处的花瓣也发光，整个画面会变得很混乱，因此使用“橡皮擦”工具擦除。F













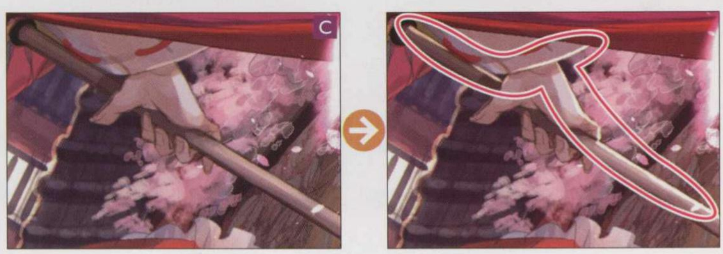
添加光线

在“10-5”中绘制花瓣的图层上方，新建混合模式为“线性减淡（发光）”的图层，在头发和推拉门的附近使用“喷枪”工具的“飞沫”笔刷来散布光点。这样一来，画面的整体密度感就增强了，同时也有效地提高了画面的流动感。A

接下来在角色图层上方新建混合模式为“线性减淡”的图层，在角色的服装、小物件以及身体的边缘部分添加反射光，增强整体的立体感。B C







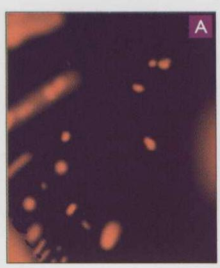
10-6

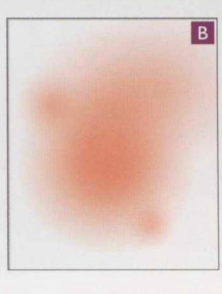
让角色更加醒目

在背景图层上方新建混合模式为“叠加”的图层，填充藏青色。在灯笼的光源部分，使用“喷枪”工具的“柔和”笔刷来填充橙色，将图层的“不透明度”设置为37%。A

接下来，在图层的最上方新建混合模式为“线性减淡（发光）”的图层，同样使用“喷枪”工具给角色填充橙色，将“不透明度”设置为15%。B

这样背景就变得暗了一些，相反，角色就变得更亮了。在这样的对比下，角色就变得更加醒目了。C







10-7

Finish

11 润色完成

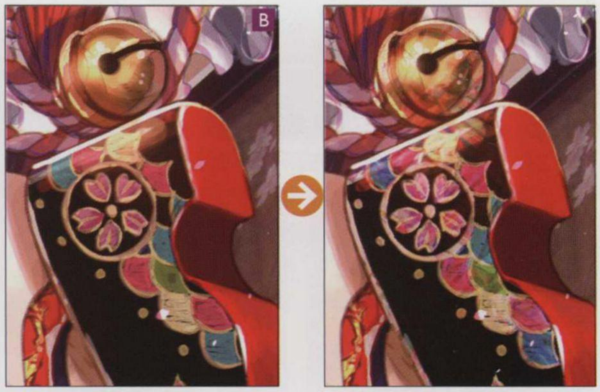
给木屐粘贴素材

11-1

在木屐的螺钿工艺部分，我们粘贴上自己创作的宝石纹理素材。A

导入素材，不需要的部分可使用“橡皮擦”工具擦除。这样螺钿工艺的质感就表现出来了。通过在铃铛上面残留一些素材，可以表现出映衬的效果。B





绘制彩马匾额的图样

11-2

现在我们来一点一点绘制彩马匾额的图样。A

在彩马匾额上面不太显眼的地方，悄悄地画上魔理沙的头像。B





调整服装的细节

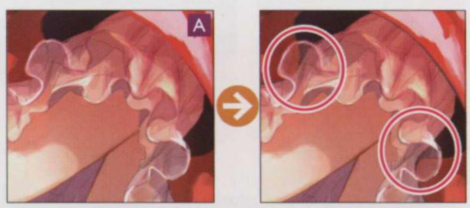
11-3

现在我们来调整褶边的透明感以及蝴蝶结的形状等一些不太满意的细节部分。A B

接下来，在画面的中央部分，我还想添加一些能够吸引读者视线的东西，于是我决定在裙子上添加一些日式的纹样。并且，随着裙子的起伏，后面还有必要对纹样进行些许变形处理。因此这里我们通过手绘的方式进行素材的添加。

日式纹样画成五颜六色的，并沿着裙子的阴影来添加一些阴影。

纹样画好了之后，复制纹样图层，然后使用较深的粉色进行填充。并将混合模式更改为“叠加”，“不透明度”降低为21%。这样一来，日式纹样的色调就与裙子融为一体了。C







11-4

给袖子和纸符粘贴素材

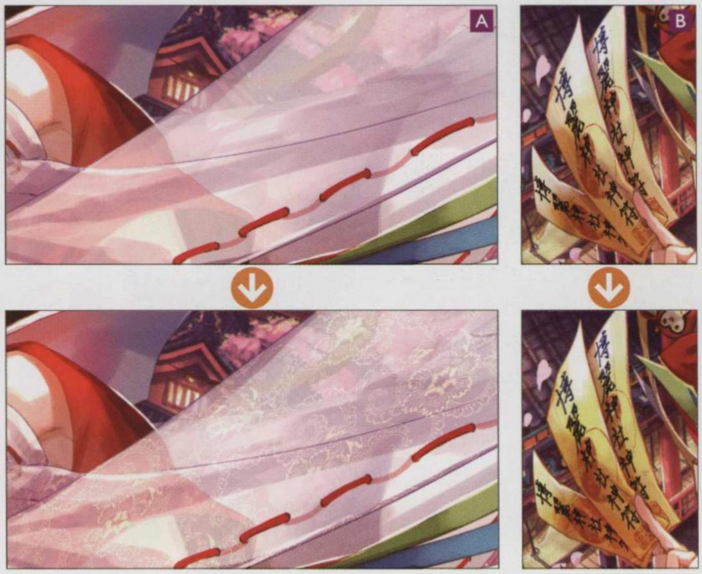
现在我们来进一步粘贴纹理素材。

在袖子上导入日式的纹理素材※1，设置混合模式为“线性减淡（发光）”，“不透明度”为45%，然后进行粘贴。栅格化后擦除超出袖子以外的部分。A

接下来，在纸符上导入金色的acrylic画布素材※2，设置混合模式为“柔光”，“不透明度”为60%后进行粘贴。栅格化后擦除超出纸符外的部分。与“6-1”一样，根据纸符形状对素材进行变形处理。B

※1“和风传统纹样素材集 · 雅”（SB Creative刊）中收录的素材“3sy212”。

※2 以免费素材网站“漱石枕流别馆”（http://tinryu.sarashi.com/）中的素材“acrylic canvas C gold”为基础自己创作的。



11-5

完成

将“10-3”中粘贴到背景上的自制纹理素材添加到角色图层的上方。将粘贴的素材的混合模式设置为“叠加”，将“不透明度”设置为21%。

接下来，同样复制图层，将混合模式设置为“滤色”，将“不透明度”设置为7%进行重叠。

最后，对于一些细节部分以及自己不太在意的部分进行修整，完成绘制。















作品出处介绍

Sw



河城荷取
本书原创



橙
本书原创



灵乌路空&火焰猫磷&古明地觉
Web投稿插画

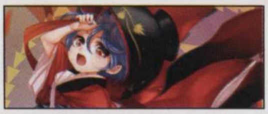


比那名居天子&博丽灵梦&
十六夜咲夜&雾雨魔理沙
Web投稿插画



雾雨魔理沙
Web投稿插画

kyachi



少名针妙丸&鬼人正邪
本书原创

HISONA



比那名居天子
本书原创



封兽鵺&村纱水蜜&圣白莲&
云居一轮
Web投稿插画



鬼人正邪
Web投稿插画



丰聪耳神子
Web投稿插画



云居一轮&圣白莲
Web投稿插画



封兽鵺
Web投稿插画



封兽鵺&圣白莲&寅丸星&
村纱水蜜&云居一轮&云山&
多多良小伞&纳兹琳
Web投稿插画



封兽鵺
Web投稿插画



物部布都&苏我屠自古
出自日历“第百三十季历表”
2015年3月4月插画



村纱水蜜&封兽鵺
Web投稿插画



鬼人正邪
Web投稿插画



多多良小伞
本书原创

YONURIME



雾雨魔理沙&伊吹萃香
本书原创



雾雨魔理沙
出自个人志《交织在雨的声音里》封面插图



十六夜咲夜&红美铃
出自个人志《仅仅凝视，到今天为止》封面插图



博丽灵梦&雾雨魔理沙
出自个人志《没有你的幻想乡》封面插图



博丽灵梦
出自灵梦onlyevent“小春小径·陆”广告单插图



古明地恋
出自社团“第三种柑橘类”发行的《恋爱的刀刃可以劈开石头》封面插图

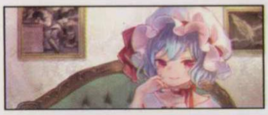


射命丸文&伊吹萃香&东风谷早苗&雾雨魔理沙&博丽灵梦
出自个人志《2014 REIMAR CALENDAR》收录插图



博丽灵梦&雾雨魔理沙&蜜丝缇雅·罗蕾莱
出自社团“镜花风月”发行的《花菖蒲》封面插图

AMATOU



蕾米莉亚·斯卡雷特
本书原创



风见幽香
亚克力画



博丽灵梦
亚克力画



风见幽香
出自社团“狐的工作室”发行的“花映塚之音”CD套封插图



稗田阿求
出自个人志《Kagerou》收录插图



雾雨魔理沙
出自个人志《Kagerou》收录插图



伊吹萃香&博丽灵梦
出自个人志《Kagerou》收录插图



藤原妹红
出自个人志《送到月球》封面插图



雾雨魔理沙
出自个人志《魔理沙弄》封面插图



帕秋莉·诺蕾姬&小恶魔
出自个人志《图书馆的恶魔》封面插图



帕秋莉·诺蕾姬&蕾米莉亚·斯卡雷特
出自个人志《帕秋和蕾米》封面插图

FUZICHOCO



博丽灵梦
本书原创



蕾米莉亚·斯卡雷特&芙兰朵露·斯卡雷特
出自Key-th窗帘魂，用于窗帘的插图



四季映姬·亚玛萨那度&小野塚小町
出自虎之穴《东方幻想画报伍》收录插图



博丽灵梦雾雨魔理沙
出自Animate小物品用的插图



西行寺幽幽子&魂魄妖梦
出自Key-th窗帘魂，用于窗帘的插图



博丽灵梦
出自Key-th窗帘魂，用于窗帘的插图

Pixiv人气绘师带你走进东方Project的炫彩同人绘世界！

06位人气绘师

24大重点技巧解析

43幅精彩个人作品展示



比那名居天子 × HISONA

「每一次创作插图都能有不同的创作方法，如果能在创作方面对大家有所帮助，我将感到非常荣幸。」



少名针妙丸&鬼人正邪 × kyachi

「优动漫 PAINT是一款可以轻松表现质感的软件，集合了Photoshop和SAI的优点。」



河城荷取 × Sw

「我喜欢一边喝着小酒吃着点心，一边绘制，就是这么轻松！」



博丽灵梦 × FUZICHOCO

「绘制背景时没有考虑具体的场所，因此有些古都的味道，画面中有一些轻柔跳起的跃动感。」



雾雨魔理沙&伊吹萃香 × YONURIME

「最喜欢魔理沙和萃香，能够把他们绘制下来我觉得非常开心。」



蕾米莉亚·斯卡雷特 × AMATOU

「本次绘制的是我最喜欢的蕾米莉亚。如果能对您起到一点帮助，那我将感到非常高兴！」

责任编辑/张海玲
封面设计/彭涛 邱宏 付巍

漫库书业出品

上架建议：绘本技法/漫画技法
ISBN 978-7-5153-4059-3
9 787515 340593 >
定价：59.90元